

3 GUÍAS COMPLETAS
PlayStation®
Revista Oficial - España
Street Fighter IV
32 PÁGINAS
PS3
PSP
Suplemento gratuito de PLAYSTATION REVISTA OFICIAL #98
★ DOMINA TODAS LAS ARTES DEL COMBATE
★ MOVIMIENTOS ESPECIALES DE LOS 25 LUCHADORES
★ DESBLOQUEA LOS PERSONAJES OCULTOS
SILENT HILL HOMECOMING
★ TODOS LOS PUZZLES Y SECRETOS AL DESCUBIERTO
★ LOS CINCO FINALES DIFERENTES Y CÓMO LLEGAR A ELLOS
LOCOROCO 2
★ MAPAS DE LOS SECRETOS MÁS BUSCADOS
★ LA UBICACIÓN DE TODOS LOS MUIMUI
+ TRUCOS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3

PlayStation®
Revista Oficial - España



SUMARIO

PlayStation®
Revista Oficial - España

Director MARCOS GARCÍA | Director de Arte KOLDO GUINEA | Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción ANA MÁRQUEZ, DANIEL RODRÍGUEZ, PEDRO BERRUEZO,
Maquetación JOSÉ LUIS LÓPEZ (Jefe de Sección)
Han colaborado EDUARDO GARCÍA, PATRICIA CAHUE, DAVID NAVARRO, M.A. SÁNCHEZ, IGNACIO SELGAS

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. ps@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 05 04 45, de 9 a 14 H.

GRUPO ZETA



BARRA DE VIDA
Obviamente, cuando se vacía estás K.O, así que fíjate bien en ella. Además va cambiando de color según tu estado de salud.

BONIFICACIONES
Durante los combates, hay momentos en los cuales aparecen mensajes de bonificación según ciertas acciones que realicemos y ciertas circunstancias que se vayan dando en el desarrollo del juego. A continuación te explicamos cada uno de ellos en los tres cuadros que hay a la derecha.

Street Fighter ha vuelto del reino de los olvidados para convertirse en el referente de la lucha durante los próximos años. Si perteneces a aquella generación que se dejaba el dinero en la recreativa, seguramente hayas olvidado ya cómo se jugaba a esto. Y si eres nuevo ¿te gustaría aprender?

BARRAS DE COMBO
La barra de Supercombo se rellena según realizas acciones especiales. La de Venganza se rellena al recibir golpes del rival.

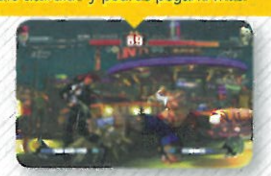
TÉCNICA
Se muestra tras levantarte rápidamente al caer debido a un golpe, o bien tras soltarte de tu adversario.



REVERSAL
Aparece al realizar un movimiento especial, Supercombo o Ultracombo nada más recuperarse de un golpe.



COUNTER
Surge al detener un ataque de tu rival con uno tuyo. Tras esto lo dejarás medio aturdido y podrás pegarle más.

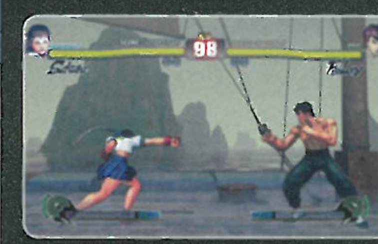






LAS TÉCNICAS ESPECIALES
Cada personaje de Street Fighter tiene las suyas propias. Algunas son ya auténticos mitos.

COMBATE



GOLPES NORMALES
Tres botones de puñetazo y tres botones de patada. En eso consiste Street Fighter IV. Los golpes débiles son más rápidos que los fuertes.



LANZAMIENTO
El clásico agarre y lanzamiento se realiza, en esta ocasión, pulsando a la vez los botones de puño y patada débil junto a una dirección del pad.



BLOQUEO
Para protegerte de los golpes de tu oponente mantén el joystick o el botón direccional hacia atrás. ¡Cuidado, algunos no se pueden bloquear!



DASH
Si quieres acercarte rápidamente a tu rival o bien alejarte de él, pulsa dos veces seguidas en el pad la dirección deseada para esprintar.



Combinando las direcciones del pad con cada uno de los puñetazos y patadas disponibles conseguirás diferentes efectos.



El uso del espacio es importante en cualquier Street Fighter. Si arrinconas a tu rival, tus posibilidades de ganar aumentarán.

PS3

La lucha callejera es mucho más que apretar los butones de puño y patada a lo loco y como si te pagaran por hacerlo. Si el boxeo es conocido como el arte de las cuatro cuerdas por tener lugar dentro de un ring, Street Fighter es el arte del avión militar aparcado, el vendedor de pollos ambulante y el macarrismo más estereótipado. Por eso, porque es un arte, no se puede realizar de cualquier manera: hay que conocer **la técnica apropiada**.

Técnicas avanzadas

THROW SCAPES

» Throw Scape es el nombre que recibe la acción de **contrarrestar** un agarre y lanzamiento.
» Se realiza del mismo modo que el lanzamiento que hemos explicado en la página anterior, es decir, con los botones de **puñetazo y patada suaves** pulsados a la vez. Naturalmente, para tener éxito deberemos realizar esta acción en el momento exacto en que nuestro oponente intente agarrarnos. Ni antes ni después.
» Por supuesto, los Throw Scapes no pueden evitar lanzamientos derivados de combos o supercombos, así que ni te molestes en intentarlo.

RECUPERACIÓN

» Cuando estás peleando a cara de perro contra una bestia eléctrica brasileña o con un un indio de goma no hay ni un sólo segundo que perder, por lo que todo lo que sea ganar en **rapidez** será bienvenido.
» Si tu contrincante te derriba puedes realizar un movimiento rápido de recuperación que te permitirá **levantarte** del suelo de manera casi instantánea. Para ello pulsa dos veces seguidas ⬇ en la cruceta direccional al caer al suelo.
» También puedes realizar la recuperación pulsando a la vez **dos botones** cualquiera de puñetazo y patada.

PROVOCAR

En realidad este movimiento no sirve para nada, pero el momento en que, tras haberle puesto las pilas a Zangief, estiras tu mano y le dices «ven, ven» es glorioso, por lo que te haríamos un flaquísimo favor si no te contásemos que en Street Fighter IV puedes provocar a tu rival pulsando simultáneamente los botones de **puñetazo y patada fuerte**.

Focus Attack

HACER UN FOCUS ATTACK

» El Focus Attack consiste en un potentísimo golpe que un luchador de Street Fighter IV realiza tras haber concentrado gran parte de su energía durante unos segundos. Este ataque golpea **directamente el estómago** de tu rival, lo cual hace que caiga al suelo para dolerse del impacto.
» Para realizar un Focus Attack pulsa a la vez, y mantén pulsados los botones de **puñetazo y patada medios**.
» Cuando nuestro personaje haya concentrado suficiente energía ejecutará el golpe automáticamente. No obstante, también podemos adelantar dicho momento **con sólo soltar los dos botones** que teníamos pulsados. Claro está que, en ese caso, la potencia de nuestro ataque será inferior.
» Los Focus Attack son, además, la llave para poder lograr combos de muchos «hits», ya que mientras nuestro rival cae el suelo debido a su fuerte dolor de estómago podemos **seguir golpeándole** e incluso agarrarlo para hacer un lanzâmiento. Ah, por cierto; **¡son imbloqueables!**

SUPER GUARDIA

» Nuestro luchador puede aguantar **un golpe** como máximo mientras está concentrando la energía para lanzar un Focus Attack. Aún así dicho golpe se contabilizará en la barra de vida. La porción de salud correspondiente al impacto recibido se muestra con distinto color en el indicador de salud y **se va rellenando de nuevo** mientras no encajemos más golpes.
» Si te pegan antes de que la barra se vuelva a rellenar **completamente**, la porción de salud que faltaba se perderá para el resto del combate.

NIVEL DE FOCUS ATTACK

» Dependiendo de la cantidad de tiempo que mantengas pulsados los botones de puñetazo y patada medios existen **tres niveles diferentes de Focus Attack** que te pasamos a explicar a continuación. Podremos saber cuándo hemos alcanzado cada uno de ellos si vemos que nuestro personaje se ilumina en blanco durante un momento.
» En el primer nivel nuestro oponente caerá al suelo únicamente si el Focus Attack actúa como **contraataque**.
» En el segundo nivel nuestro rival cae al suelo **aturdido**.
» El tercer nivel es exactamente igual que el segundo. Sólo que en este caso nuestro Focus Attack será completamente **imbloqueable**.

Supercombos

SUPERCOMBO

» Según vas golpeando a tu rival durante el combate, la barra de supercombo (en la parte inferior de la pantalla) se va rellenando. Cuando tengas energía suficiente **puedes realizar un supercombo**, ejecutando las combinaciones de botones que puedes consultar más adelante.



Cuando tu rival esté cubriéndose de tus golpes prueba a atacar por abajo. Una buena zancadilla puede acabar con su guardia.



Lanzar un fireball a un metro de tu oponente es mucho más efectivo y rápido que hacerlo desde el otro extremo de la pantalla.

Esta es la cara que se te queda cuando Seth te mete en su lavadora corporal.

Apreciad, jovenzuelos, este señor muslamen. Que aprendan los del Kentucky Fried Chicken.

SUPERCAMBIO

» Los supercambios son un tipo de combo que consiste en realizar la combinación de botones necesaria para el supercombo mientras haces una **acción normal o especial**.

» Se trata de una buena manera de encadenar varios golpes seguidos para **rematar** después a tu rival.

Golpes Ex

» Ciertos movimientos especiales, como el mítico Hadouken de Ryu tienen una versión Ex del mismo.

» Para ejecutar un golpe Ex debes **pulsar dos o más botones** al realizar la combinación necesaria para dicho movimiento especial. Por ejemplo, el citado Hadouken EX se lograría pulsando ↓↘→ y dos botones de puño.

Ex Focus

» Tras realizar ciertos movimientos especiales puedes pulsar a la vez los botones de **puñetazo y patada media** para realizar un Focus Attack. Esto se conoce como Ex Focus, y difiere de los primeros en que **no dota de superguardia** a quien lo realiza.

» El Ex Focus consume **dos porciones** de la barra de supercombo, y es útil tanto para atacar como para evitar los contrataques de tu oponente.

Ultra Combo

» Street Fighter IV te otorga la posiblidad de vengarte de tu rival cuando te esté dando una soberana paliza. Cada vez que él te golpea, tu barra de **Venganza** se va rellenando. Una vez que la tienes llena hasta la **mitad** puedes ejecutar un ultracombo.

» Naturalmente, cuanto más llena esté dicha barra, más potente y devastador será el resultado de tu ultra combo. Úsalos con cabeza, porque consumen la barra entera.

Conceptos y teoría

Two in One / Buffer

» El buffer es una característica que está presenta en todos los videojuegos de la saga Street fighter, y que sirve para **cancelar** una acción de tu luchador mediante un movimiento especial. Saber controlar esto a la perfección te servirá para lograr combos de muchos golpes.

» Vamos a poner como ejemplo el caso de buffering más típico de Street Fighter. Supongamos que estamos manejando a Ryu y que queremos asestar a nuestro rival una patada al tobillo para, inmediatamente después, estamparle un Hadouken **en la cara**.

» Como todos sabemos, porque es algo de cultura popular, el Hadouken de Ryu se realiza pulsando ↓↘→ más un botón de puñetazo. Pues bien, puedes en primer lugar pulsar ↓ y un botón de patada, para dar un golpe bajo, y tras esto, la simple secuencia ↘→ más puñetazo generaría un Hadouken. ¿Por qué hemos podido omitir ↓? Pues porque ya lo habíamos pulsado para dar la patada baja, y gracias al buffering, el juego nos lo ha almacenado.

Juggle

» Un Juggle es un combo **aéreo**, es decir; consiste en golpear a tu rival varias veces mientras está en el aire y antes de que caiga al suelo.

» La ventaja de golpear a un rival que no está en el suelo es que le tendremos **a nuestra merced**, puesto que al estar en el aire, los golpes son más difíciles de evitar.

» Por lo general, para realizar un juggle sobre tu rival es conveniente **arrinconarlo** en uno de los lados de la pantalla. De este modo, los golpes que le hagan elevarse no le empujarán hacia atrás y será mucho más fácil para nuestro personaje volver a golpearle antes de que caiga.

Fireballs

» Los fireballs son movimientos especiales que algunos luchadores poseen y que lanzan un proyectil de energía contra nuestro contrincante. Por ejemplo, el ya comentado Hadouken es un fireball, pero también lo son el Tiger Shoot de Sagat o el Kikouken de Chun Li.

» Antes de utilizar nuestros fireball como posesos debemos observar dos de sus cualidades: **el alcance y la velocidad**. Ambos conceptos están relacionados con un tercero, que es el tiempo de recuperación.

» ¿Alguna vez un oponente ha **saltado** por encima de tu fireball y te ha largado una patada en la cabeza? Imaginamos que sí. Por eso te decimos que te debes fijar en la velocidad de tu proyectil. Si es demasiado lento, no lo utilices jamás desde largas distancias. De lo contrario te ocurrirá esto que te acabamos de comentar. Del mismo modo debemos observar el alcance del mismo, puesto que algunos ni siquiera llegan hasta el final de la pantalla, lo cual te deja vendido.

Anti Air

» Son aquellos golpes que debes utilizar cuando tu oponente salte sobre ti. Ataques antiaéreos por excelencia son el Shoryuuken, de Ken y Ruy o la Sonic Kick de Guile.



Consejo: Por defecto, los botones L1 y L2 vienen configurados para funcionar como los tres botones de puño y patada a la vez. Úsalos para hacer los Ultracombos.



TODAS LAS COMBINACIONES



RYU

Con el personaje mirando hacia la derecha

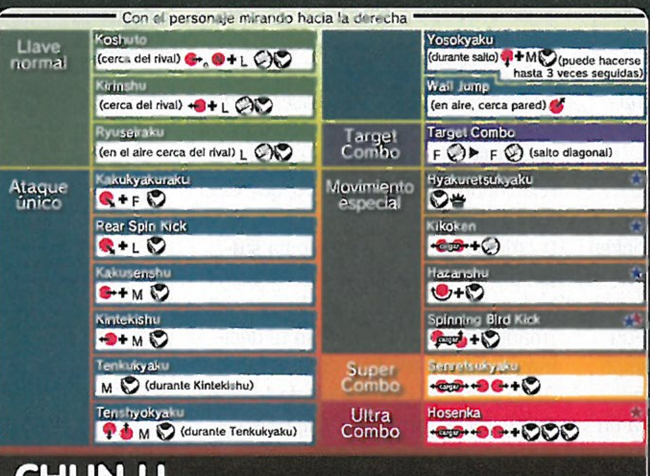
Tipo	Movimiento	Comando
Llave normal	Shoulder Throw	(cerca del rival) o + L
Llave normal	Somersault Throw	(cerca del rival) + L
Ataque único	Collarbone Breaker	+ M
Ataque único	Solar Plexus Strike	+ F
Movimiento especial	Hadoken	+
Movimiento especial	Shoryuken	+
Movimiento especial	Tatsumaki Senpukyaku	+
Movimiento especial	Airborne Tatsumaki Senpukyaku	(en el aire) +
Super Combo	Shinku Hadoken	+
Ultra Combo	Metsu Hadoken	+



KEN

Con el personaje mirando hacia la derecha

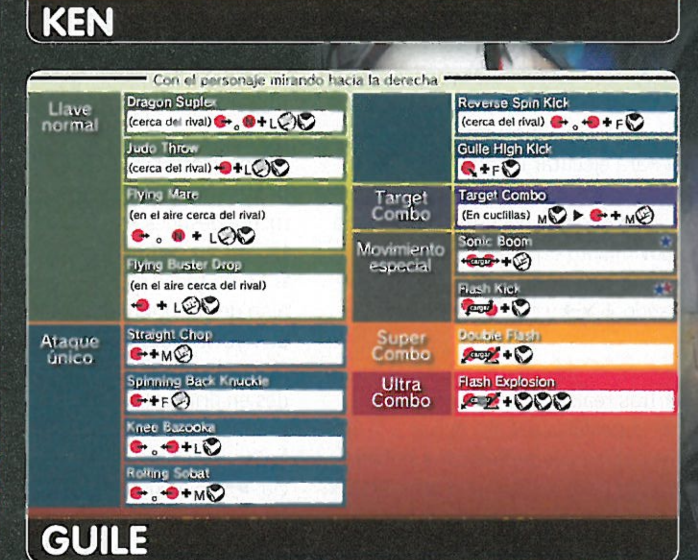
Tipo	Movimiento	Comando
Llave normal	Shoulder Throw	(cerca del rival) o + L
Llave normal	Hell Wheel	(cerca del rival) + L
Ataque único	Inazuma Kick	+ M
Ataque único	Forward Step Kick	+ M
Ataque único	Thunder Kick	+ F (mantén pulsada para fintar)
Target Combo	Target Combo	(cerca del rival) M ▶ M
Movimiento especial	Hadoken	+
Movimiento especial	Shoryuken	+
Movimiento especial	Tatsumaki Senpukyaku	+
Movimiento especial	Airborne Tatsumaki Senpukyaku	(en el aire) +
Super Combo	Shoryureppa	+
Ultra Combo	Shinryuken	+



CHUN LI

Con el personaje mirando hacia la derecha

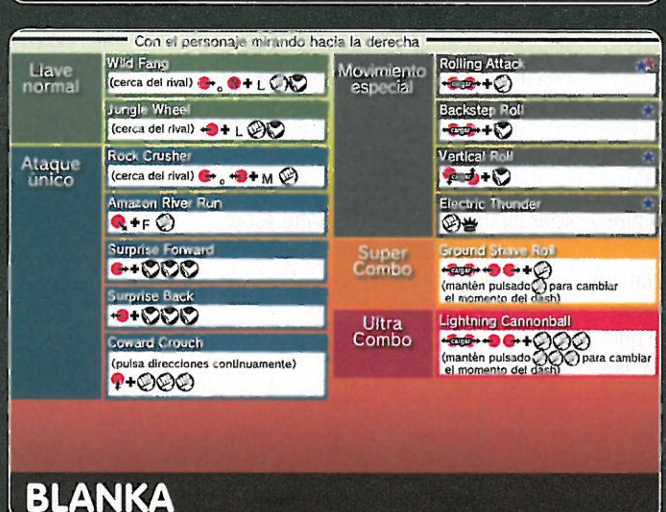
Tipo	Movimiento	Comando
Llave normal	Koshuto	(cerca del rival) o + L
Llave normal	Kirinshu	(cerca del rival) + L
Llave normal	Ryuseiraku	(en el aire cerca del rival) L
Ataque único	Kakukyakuraku	+ F
Ataque único	Rear Spin Kick	+ L
Ataque único	Kakusenshu	+ M
Ataque único	Kintekishu	+ M
Ataque único	Tenkukyaku	M (durante Kintekishu)
Ataque único	Tenshyokyaku	M (durante Tenkukyaku)
	Yosokyaku	(durante salto) + M (puede hacerse hasta 3 veces seguidas)
	Wall Jump	(en aire, cerca pared)
Target Combo	Target Combo	F ▶ F (salto diagonal)
Movimiento especial	Hyakuretsukyaku	
Movimiento especial	Kikoken	cargar +
Movimiento especial	Hazanshu	+
Movimiento especial	Spinning Bird Kick	cargar +
Super Combo	Senretsukyaku	cargar +
Ultra Combo	Hosenka	cargar +



GUILE

Con el personaje mirando hacia la derecha

Tipo	Movimiento	Comando
Llave normal	Dragon Suplex	(cerca del rival) o + L
Llave normal	Judo Throw	(cerca del rival) + L
Llave normal	Flying Mare	(en el aire cerca del rival) o + L
Llave normal	Flying Buster Drop	(en el aire cerca del rival) + L
Ataque único	Straight Chop	+ M
Ataque único	Spinning Back Knuckle	+ F
Ataque único	Knee Bazooka	o + L
Ataque único	Rolling Sobat	o + M
	Reverse Spin Kick	(cerca del rival) o + F
	Guile High Kick	+ F
Target Combo	Target Combo	(En cuclillas) M ▶ + M
Movimiento especial	Sonic Boom	cargar +
Movimiento especial	Flash Kick	cargar +
Super Combo	Double Flash	cargar +
Ultra Combo	Flash Explosion	cargar +



BLANKA

Con el personaje mirando hacia la derecha

Tipo	Movimiento	Comando
Llave normal	Wild Fang	(cerca del rival) o + L
Llave normal	Jungle Wheel	(cerca del rival) + L
Ataque único	Rock Crusher	(cerca del rival) o + M
Ataque único	Amazon River Run	+ F
Ataque único	Surprise Forward	+
Ataque único	Surprise Back	+
Ataque único	Coward Crouch	(pulsa direcciones continuamente) +
Movimiento especial	Rolling Attack	cargar +
Movimiento especial	Backstep Roll	cargar +
Movimiento especial	Vertical Roll	cargar +
Movimiento especial	Electric Thunder	
Super Combo	Ground Shave Roll	cargar + (mantén pulsado para cambiar el momento del dash)
Ultra Combo	Lightning Cannonball	cargar + (mantén pulsado para cambiar el momento del dash)



DHALSHIM

Con el personaje mirando hacia la derecha

Tipo	Movimiento	Comando
Llave normal	Yoga Smash	(cerca del rival) o + L
Llave normal	Yoga Throw	(cerca del rival) + L
Ataque único	Yoga Spear	(en el aire) +
Ataque único	Yoga Mummy	(en el aire) + F
Ataque único	Yoga Tower	+
Movimiento especial	Yoga Fire	+
Movimiento especial	Yoga Flame	+
Movimiento especial	Yoga Blast	+
Movimiento especial	Yoga Teleport	o + o (en el aire OK)
Super Combo	Yoga Inferno	+
Ultra Combo	Yoga Catastrophe	+

HONDA

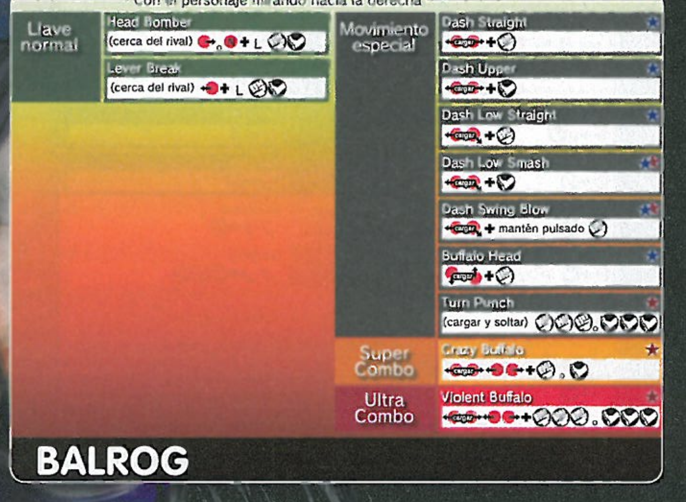
Con el personaje mirando hacia la derecha

Tipo	Movimiento	Ejecución
Llave normal	Sabaori	(cerca del rival) + L
	Rice Bale Throw	(cerca del rival) + L
Ataque único	Shikofumi	+ F
Target Combo	Target Combo	(cerca del rival) M ▶ + F
Movimiento especial	Hundred Hand Slap	
	Sumo Headbutt	cargar +
	Sumo Smash	cargar +
	Oicho Throw	+
Super Combo	Super Killer Head Ram	cargar +
Ultra Combo	Ultimate Killer Head Ram	cargar +

ZANGIEF

Con el personaje mirando hacia la derecha

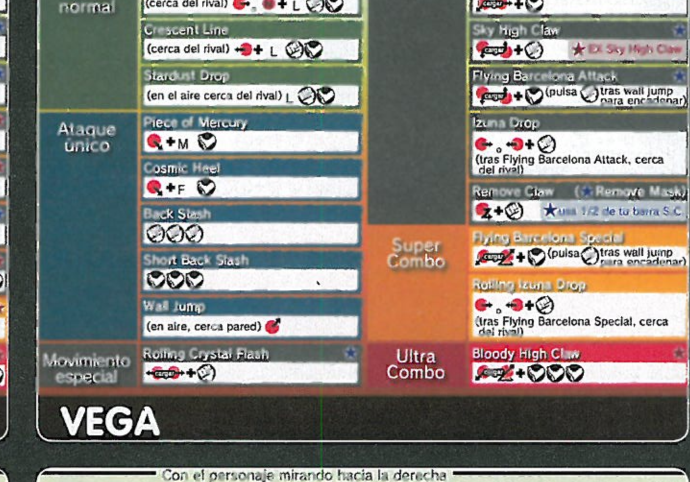
Tipo	Movimiento	Ejecución
Llave normal	Bodyslam	(cerca del rival) + L
	Brain Buster	(cerca del rival) + L
Ataque único	Flying Body Attack	+ F (en salto diagonal)
	Double Knee Drop	+ L (en salto diagonal)
	Headbutt	+ M o F (en salto vertical)
	Long Kick	+ F
Movimiento especial	Spinning Piledriver	+
	Banishing Flat	+
	Double Lariat	
	Quick Double Lariat	
	Flying Power Bomb	+ (Atomic Suplex al estar cerca)
Super Combo	Final Atomic Buster	+
Ultra Combo	Ultimate Atomic Buster	+



BALROG

Con el personaje mirando hacia la derecha

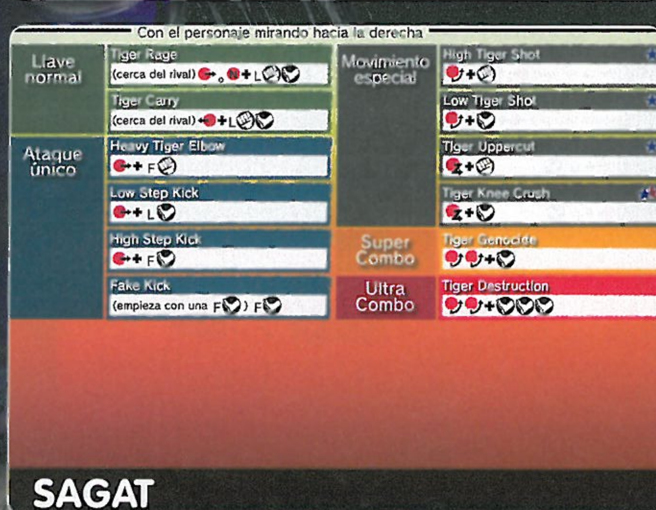
Tipo	Movimiento	Ejecución
Llave normal	Head Bomber	(cerca del rival) + L
	Lever Break	(cerca del rival) + L
Movimiento especial	Dash Straight	cargar +
	Dash Upper	cargar +
	Dash Low Straight	cargar +
	Dash Low Smash	cargar +
	Dash Swing Blow	cargar + mantén pulsado
	Buffalo Head	cargar +
	Turn Punch	(cargar y soltar)
Super Combo	Crazy Buffalo	cargar +
Ultra Combo	Violent Buffalo	cargar +



VEGA

Con el personaje mirando hacia la derecha

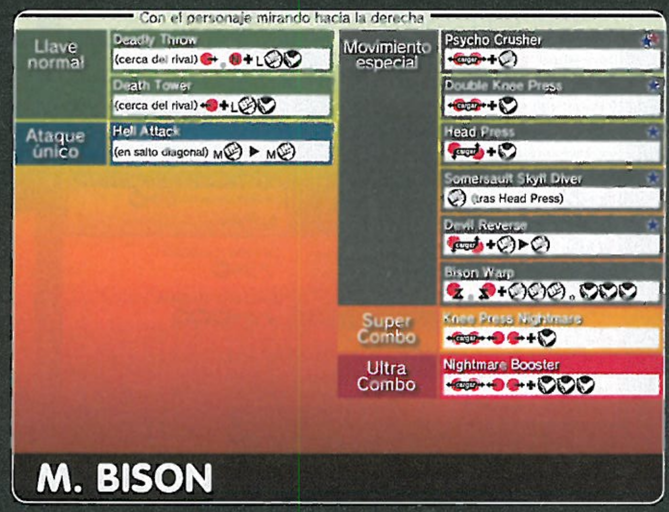
Tipo	Movimiento	Ejecución
Llave normal	Rainbow Suplex	(cerca del rival) + L
	Crescent Line	(cerca del rival) + L
	Stardust Drop	(en el aire cerca del rival) L
Ataque único	Piece of Mercury	+ M
	Cosmic Heel	+ F
	Back Slash	
	Short Back Slash	
	Wall Jump	(en aire, cerca pared)
Movimiento especial	Rolling Crystal Flash	cargar +
	Scarlet Terror	cargar +
	Sky High Claw	cargar + ★ EX Sky High Claw
	Flying Barcelona Attack	cargar + (pulsa tras wall jump para encadenar)
	Izuna Drop	+ (tras Flying Barcelona Attack, cerca del rival)
	Remove Claw (★ Remove Mask)	+ ★ usa 1/2 de tu barra S.C.
Super Combo	Flying Barcelona Special	cargar + (pulsa tras wall jump para encadenar)
	Rolling Izuna Drop	+ (tras Flying Barcelona Special, cerca del rival)
Ultra Combo	Bloody High Claw	cargar +



SAGAT

Con el personaje mirando hacia la derecha

Tipo	Movimiento	Ejecución
Llave normal	Tiger Rage	(cerca del rival) + L
	Tiger Carry	(cerca del rival) + L
Ataque único	Heavy Tiger Elbow	+ F
	Low Step Kick	+ L
	High Step Kick	+ F
	Fake Kick	(empieza con una F) F
Movimiento especial	High Tiger Shot	+
	Low Tiger Shot	+
	Tiger Uppercut	+
	Tiger Knee Crush	+
Super Combo	Tiger Genocide	+
Ultra Combo	Tiger Destruction	+



M. BISON

Con el personaje mirando hacia la derecha

Tipo	Movimiento	Ejecución
Llave normal	Deadly Throw	(cerca del rival) + L
	Death Tower	(cerca del rival) + L
Ataque único	Hell Attack	(en salto diagonal) M ▶ M
Movimiento especial	Psycho Crusher	cargar +
	Double Knee Press	cargar +
	Head Press	cargar +
	Somersault Skull Diver	(tras Head Press)
	Devil Reverse	cargar + ▶
	Bison Warp	+ o
Super Combo	Knee Press Nightmare	cargar +
Ultra Combo	Nightmare Booster	cargar +



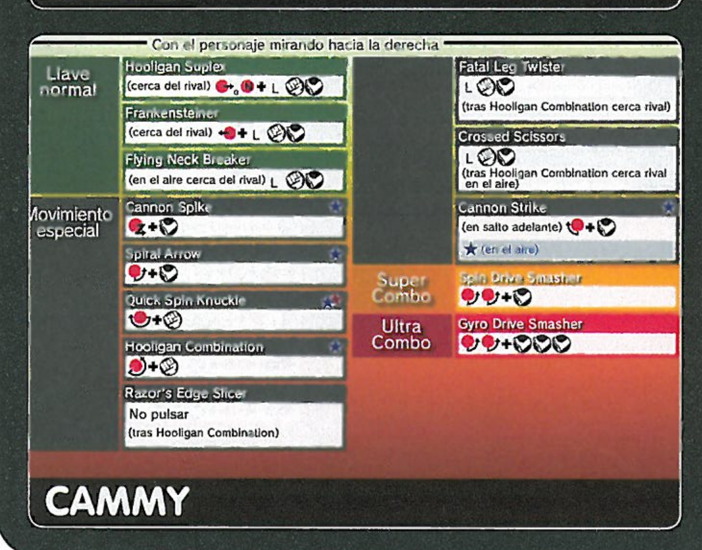
TODAS LAS COMBINACIONES



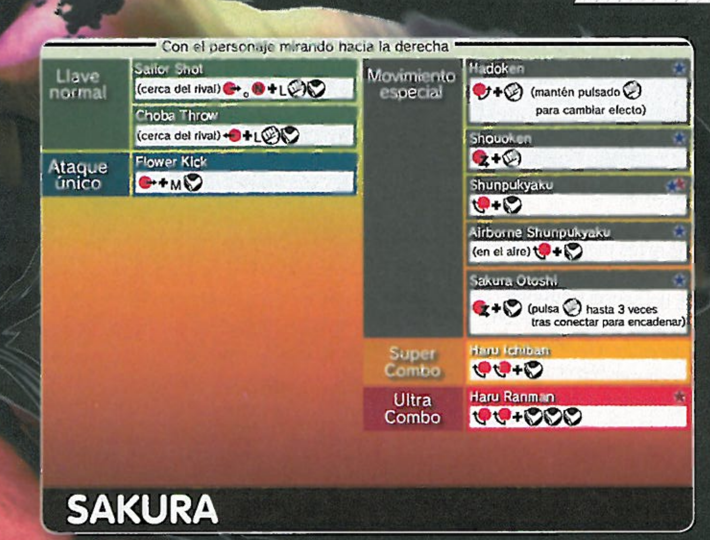


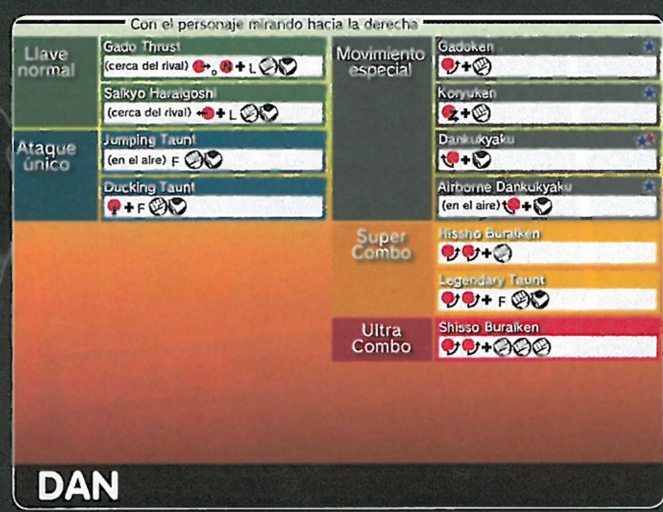




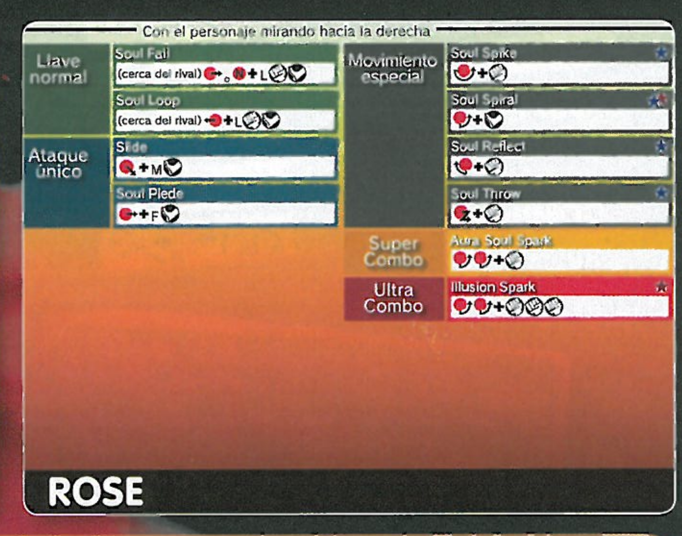












Cada cosa para lo suyo. Si al empezar un combate te dedicas a hacer movimientos especiales según te venga en gana para utilizarlos todos, nunca serás un buen jugador de Street Fighter. Aprende bien cuáles son los golpes antiaéreos de tu luchador, cuáles de sus ataques pueden romper la guardia de tu oponente, cuáles lo alejan de ti, etc...



LOS PERSONAJES OCULTOS



AKUMA
Aprendió artes marciales junto a su hermano Gouken a las órdenes del sensei Goutetsu. Sin embargo, su obsesión con poder derrotar a Gouken lo llevó a conocer técnicas prohibidas y a matar a su maestro.



Special Move	
* Commands listed apply when character is facing right	Gohadoken ★
★=EX Special Possible	Senkugoshoha ★
	Tatsumaki Gorasen ★
	Tatsumaki Sepukyaku (In Air OK) ★
	Hyakkishu ★
	Kongoshin ★
SUPER COMBO	Forbidden Shoryuken
ULTRA COMBO	Shin Shoryuken

GOUKEN
Hermano de Akuma y nada menos que el maestro de Ryu y Ken. Al contrario que su familiar, Gouken reniega del Satsui no Hadou que lleva a Akuma por la senda de la crueldad.

Seth

Special Move	
* Commands listed apply when character is facing right	Sonic Boom ★
★=EX Special Possible	Shoryuken ★
	Hyakuretsukyaku ★
	Tanden Engine ★
	Spinning Piledriver ★
SUPER COMBO	Tanken Storm
ULTRA COMBO	Tanden Stream

SETH
Dirigiendo la compañía armamentística S.I.N, Seth decide probar las nuevas tecnologías de combate en su propio cuerpo. Sus ansias de poder le llevan a organizar el torneo de lucha para reunir datos de los luchadores.

DESBLOQUEO DE PERSONAJES



SAKURA
Para desbloquear a Sakura debes completar el modo Arcade controlando a Ryu.



CAMMY
Para desbloquear a Cammy debes completar el modo Arcade controlando a C. Viper.



FEI LONG
Para desbloquear a Fei-Long debes completar el modo Arcade controlando a Abel.



ROSE
Para desbloquear a Rose debes completar el modo Arcade controlando a M.Bison.



GEN
Para desbloquear a Gen debes completar el modo Arcade controlando a Chun Li.



DAN
Para desbloquear a Dan debes completar el modo Arcade controlando a Sakura.



AKUMA
Completa el modo Arcade con todos los personajes del juego excepto con Gouken y Seth.



GOUKEN
Para desbloquear a Gouken debes completar el modo Arcade controlando a Akuma.



SETH
Para desbloquear a Seth debes completar el modo Arcade controlando a Gouken.



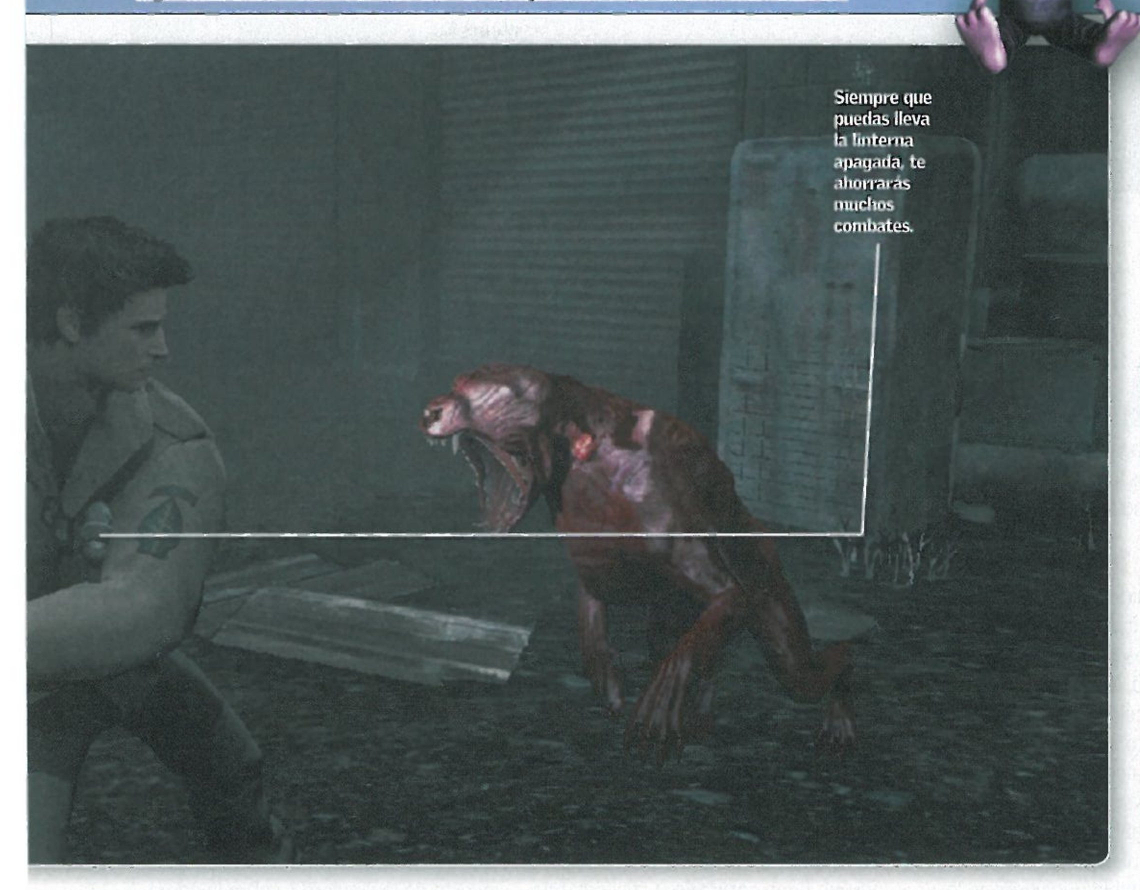
LAS ARMAS NO SÓLO SIRVEN PARA MATAR

Es algo tradicional en la serie, y en Homecoming tenía que seguir igual. Recuerda que todas las armas que consigas, excepto las de fuego, sirven para muchas más cosas que para matar. Te abrirán rutas nuevas y te ayudarán a resolver algunos puzles. Las que solo sirven para matar son las de fuego, pero la escasa munición hará que casi siempre tengas entre manos un arma blanca.

silent hill homecoming



El miedo de Silent Hill ha vuelto. Esta vez acecha a Alex, un ex-soldado que regresa a su pueblo natal y que buscará a su hermano por todos lados, cada uno de ellos más terrorífico. Sólo te aguardan la niebla, la oscuridad y los monstruos deformes.



Siempre que puedas lleva la linterna apagada, te ahorrarás muchos combates.



CUCHILLO
Te servirá para rajar telas y cuando consigas la daga, abrirás algunas puertas especiales.



TUBERÍAS Y PALANCAS
Son armas contundentes, aunque su principal función es abrir puertas atrancadas.



HACHA
Con el hacha podrás romper tablas. Además es un arma ideal para cortar cabezas.



ARMAS DE FUEGO
Son buenas si no quieres que se te acerque nadie pero son menos útiles de lo que parece.





EN COMBATE



ESQUIVA Y GOLPEA
Por lo general, si el enemigo no es muy rápido es mejor dejarle la iniciativa. Estate atento cuando arme el brazo y pulsa ◎ para esquivarle. Después dale duro. Para los golpes rápidos usa ⊗, para los fuertes ◎. Los combos son muy útiles: el del cuchillo es ⊗⊗⊗◎, el de hachas y palancas ⊗⊗◎.



APUNTA Y DISPARA
Las armas de fuego son muy útiles para enemigos que se protegen bien, como los Nedles o para los muy resistentes como los Siams. El sistema de tiro es similar a muchos juegos de acción. Pulsa R1 para apuntar y dispara con R2. Eso sí, procura ahorrar balas: las municiones son escasas y el cargador de tu arma muy limitado.



GESTIONA LAS CURAS
No son muy abundantes, así que es mejor que las conserves siempre que puedas. Encontrarás bebidas saludables, que restablecen una pequeña parte de tu vida, botiquines que curan más y sueros, que aumentan tu barra de vida y la llenan. No obstante, siempre es mejor evitar los enfrentamientos.



Tus primeros enemigos serán las enfermeras. Son bastante rápidas, así que más te vale tener buenos reflejos.



Cuidado cuando te metas en el agua: probablemente no sea una carpa lo que acabas de sentir entre las piernas.

PS3

Alex ha vuelto a casa, pero algo ha cambiado. La ciudad está sumida en una opaca neblina y todo parece haberse detenido. La sexta entrega de la saga más terrorífica de la historia de los videojuegos ha vuelto. Intentaremos no ahorrarte los sustos.

Capítulo 1: La pesadilla

» Pulsa ⊗ rápidamente cuando veas el botón en la pantalla para **levantarte**.

» Cruza las dos **puertas** que ves y habla con Josh. Necesitas una clave para abrir su celda. Pasa por la puerta que tienes justo a tu derecha, acércate al **corcho** para coger el mapa del hospital y continúa por la izquierda.

» Entra en la habitación **203**, la tercera por la izquierda. Ya dentro, coge la bebida saludable que verás en la **encimera** de la izquierda y salta por la **cristalera** rota del otro lado.

» Coge la radiografía del panel de rayos ⊗ de la izquierda y deshaz el camino hasta donde conseguiste el **mapa**. Acércate al panel de esta habitación y abre tu inventario para usar la placa que acabas de conseguir.

» Ahora verás el número **624872**, que es la clave de la celda de Josh. Entra en ella, coge el dibujo del suelo y sigue por donde se fue el **niño**.

» Guarda la partida en el símbolo que hay en la pared y, en la siguiente sala, coge el **cuchillo** que verás en el cristal ensangrentado de la pared.

» Tras una escena en la que cambiarás por primera vez de dimensión, se te acercará una bella **enfermera** con un aún más bello cuchillo. Si lanzas ataques **rápidos** la verás en el suelo en pocos segundos.

» Dirígete al **retrete** por donde salió la enfermera y cuélate por el **hueco** que hay en la pared. Ya dentro dirígete hacia la puerta de la derecha. No te olvides del **botiquín** de al lado.

» Entra por la puerta de la izquierda y sube. Arriba rompe el cristal y después dirígete al fondo de la sala. Corta la tela pulsando ⊗ repetidamente.

» Sal al pasillo y ve hacia la derecha. Te atacarán unos **enjambres**. Para matarlos ponte en modo combate y **pisotéalos**. Si alguno vuela, esquívale y si se adhiere a tu cabeza despégale también con ◎ y pulsa el botón que sale para acabar con él.

» Una vez muertos ve hacia la puerta a la izquierda del final del pasillo y coge la bebida saludable de la **estantería**.

» Sal del Linem Room y al fondo a la derecha, sobre la **camilla**, verás una foto.

» Ahora ve hacia el norte, hacia el Operation Theatre y baja las escaleras. Verás una puerta que no puedes abrir porque tiene **candado** y otra con tela. Corta ésta, cuélate y en la pared del fondo verás otro dibujo de Josh.

» Sube las escaleras y examina el medio **cadáver** de la camilla para conseguir la llave que necesitabas.

» Deshaz el camino, abre la puerta del **quirófano** y pasa a la siguiente sala.

» En la conversación con Joshua ofrécele tu ayuda y después entra por al **Nurse Center**, donde verás otra bebida saludable y un punto de guardado.

» Dirígete por el pasillo a la habitación **203**, es a la que le da el reflejo del **ventilador**. Examina el agujero por donde se ha colado y pulsa el botón repetidamente para conseguir el **peluche**.

» Coge el dibujo que está a la **derecha** del cristal y vuelve con Josh.

» Dale el peluche a través de las rejas y coge el dibujo que el niño ha dejado en el suelo después de que se abran.

» Continúa por el pasillo, coge el dibujo pegado a la puerta de la habitación **206** y pulsa el botón al fondo de la estancia para coger el **ascensor**.

Capítulo 2: Shepherd's Glen

» Nada más salir del **camión** verás el mapa de tu pueblo y se te indicará que debes dirigirte a tu casa. Ve hacia el **Este** según el mapa y después de la escena entra en el Town Hall.

» Una vez dentro entra en la puerta grande del **centro**. En la esquina izquierda de la mesa hay una **foto**.

» Sal y coge cualquiera de los dos caminos. Estás en un pasillo que rodea la estancia central, y en la parte de atrás hay dos salas. En la de la izquierda hay una bebida saludable y un punto de guardado, en la de la derecha podrás hablar de nuevo con la jueza Holloway.

» Sal del Town Hall y dirígete hacia tu casa, al **Norte**.

» Cuando llegues a tu casa, sube las escaleras y entra por la primera puerta de la izquierda, sobre la cama hay una **linterna**, hazte con ella.

» Hay una estantería al otro lado de la litera. Pulsa ⊗ y verás una balda con libros de cerca. Con los joysticks selecciona y mueve las tres pilas de libros hacia la izquierda hasta que veas un **botón iluminado**. Púlsalo y se abrirá una puerta secreta donde podrás coger un **mapa** de la casa.

Capítulo 3: Personas desaparecidas

» Baja las escaleras y tras la escena tendrás que bajar al **sótano**.

» Una vez solo, camina hasta el fondo de la estancia y examina la **bomba hidráulica**. Coge el mando a distancia y corta la tela que hay frente a la escalera por la que has bajado antes. Acércate hasta la puerta para ver un vídeo.

» Sal de casa. A la izquierda está el **garaje**, que podrás abrir gracias al control remoto. Coge la **tubería** de acero de acero de la izquierda y úsala en la estantería del fondo para conse-


La tubería no es el mejor arma para acabar con estos perros rojos. Mucho mejor si utilizas el cuchillo.


No te enfrentarás a él y aparecerá poco, pero sólo con ver a Cabeza de Pirámide se nos ponen los pelos de punta.


Acostúmbrate a seguir a Josh, vas a andar detrás de él durante todo el juego.


El primer jefe te lo pondrá difícil pero la clave está en darle en sus sacos.

guir una **lata** de gasolina vacía.

» Entra por el hueco por donde acaba de salir el monstruo y sigue todo recto hasta el **parque**. En la pared de la derecha hay un dibujo y justo al lado del **tobogán** verás una foto.

» Haz palanca en la puerta del fondo y dirígete al **camión** para llenar la lata de gasolina vacía.

» Vuelve al sótano y usa la gasolina en la bomba hidráulica para que baje el nivel del agua. Abre la puerta de la derecha para salir al **jardín**.

» En él podrás coger una bebida saludable entre las **jardineras** de la derecha, un dibujo detrás del árbol y una **foto** en la mochila de Josh que hay al lado de la puerta.

» Tras salir del jardín dirígete hacia el **Sur** hasta el cementerio. Coge el mapa que verás nada más entrar y continúa hasta el hombre que está **desenterrando** tumbas. Desciende por la derecha, coge el plato de la **fuente** derruida y trepa por la derecha.

» Gira a la derecha, cruza las dos puertas entreabiertas y entra por la **segunda** a la derecha, la del hueco.

» Una vez en el pasillo entra por la puerta del fondo a la derecha, **agáchate** para pasar por el agujero y sigue recto. En la puerta del fondo a la derecha verás un hueco por el que colarte.

» Baja al fondo a la izquierda y pasa el muro para llegar a **Founders Garden**.

» Dirígete por la salida **Norte**, pero antes de cruzarla pasate por las escaleras que están a la derecha para coger la bebida saludable.

» Ve a **West Garden**, sube por las escaleras y cuando estés arriba coge la mitad del plato del pequeño altar.

» Coloca los dos trozos.

» Ve hacia la única **salida** del parking y estarás en las calles del pueblo.

» Dirígete hacia el **Oeste**. Tendrás un pequeño tramo hasta que veas a Elle.

» Tras hablar con ella, ve a la parte trasera del **tablón** para coger otro dibujo.

» Si bajas hacia S.G.D.P. y giras a la izquierda verás un **botiquín** al fondo.

» Ahora tienes que dirigirte hacia la **chatarrería**, en la esquina **Suroeste.**

» Una vez allí, pasa por debajo del hueco y rodea la casa, pasa por la **cabaña** y podrás entrar en la casa por el otro lado.

» Tras conseguir la pistola gracias a Curtis podrás coger más **munición** detrás del mostrador y en el cuarto. También verás una bebida saludable dentro de una nevera.

» Es hora de volver al **cementerio**, donde estaba el hombre cavando.

» Ahora ten precauciones, sobre todo con ese bicho con los Smog. Dispárale cuando expanda los **pulmones**. Para los demás mejor guarda municiones.

» Una vez en el **cementerio** dirígirte a Bartlett Mausoleum.

» Ya dentro, acércate al **ataúd** de niño para resolver el puzle. No es muy complicado. Tienes que bajar la pieza de arriba del todo. Deja las dos piezas verticales abajo a la derecha, donde están. Mueve la pequeña de arriba todo hacia la izquierda para poder dejar las horizontales justo encima de las verticales. Así tendrás todas las grandes a la derecha. Por último, deja las dos pequeñas en el lado izquierdo para poder bajar la que está arriba semioculta hasta abajo del todo. Has acabado el capítulo.

Capítulo 4: Hotel

» Bienvenidos a Silent Hill. En la acera derecha, al fondo hay un **callejón**. Entra y desciendé. Debajo del camión hay un **hacha**.

» Regresa, cambia de acera en la calle y verás el **Grand Hotel**. Corta los maderos con el hacha y entra.

» Una vez dentro gira la izquierda, verás una bebida saludable al fondo del pasillo.

» Vuelve al pasillo y ve recto hasta Josh. Síguele y coge el **plano** de la estantería de detrás del mostrador.

» Continúa hasta el ascensor, al Oeste y salta a través del hueco. Examina la enorme **caja roja** para coger una **llave**.

» Sal del hotel, gira al Oeste hasta la **verja** y ábrela con la llave que acabas de conseguir. Coge la bebida saludable de la izquierda y examina la caja de **fusibles** de la derecha. Es un pequeño puzle.

» Tienes que seleccionar el cable en la parte de arriba y moverlo en la de abajo. El orden, de izquierda a derecha es blanco, amarillo, azul, morado y verde. Conecta los cables y tendrás corriente en el hotel

» Vuelve al **ascensor** y pulsa el botón. Cuando baje, coge la **munición** del suelo y disponte a subir. Te encontrarás con enemigos en las paredes. Elimínalos con el hacha

» Cuando el ascensor se pare, trepa por el hueco. Acércate al cuadro de la mujer y **rájalo** con el cuchillo para colarte. Examina la puerta que ves para coger una foto. Está cerrada, así que pasa por el hueco y **guarda** la partida.

» Ve hacia el Norte, hasta la habitación con un agujero en la puerta y ofrécele tu ayuda a quien te habla desde dentro. Tendrás que encontrar unas postales que te pide.

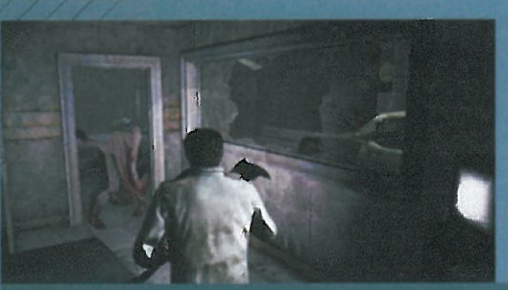
» La zona del centro está derruida, así que pasa por los huecos de la derecha y sal al pasillo por el otro lado.

» Dobla a la **derecha** y rompe los maderos para entrar en la habitación **309**. Trepa por el montón de escombros.

» Consulta el mapa y dirígete hacia la habitación **402**. Dentro verás un hueco detrás del armario. Empújalo y en el baño de la **404** verás la primera postal.

» Ve ahora hacia el Este, hasta los escombros y, después del vídeo, esquivalos entrando por el agujero entre la habitación **405** y la **407**.

» Rompe los maderos del agujero de


Cuidado con los Schism: cuando se incorporen y abran sus fauces se lanzarán contra tí. Y hacen mucho daño.


Curiosa esta estancia circular casi al final del nivel de las alcantarillas. Poco después volverás a la superficie.

PS3

la **408** para conseguir tu primer **suero**.

» Dirígete hacia las escaleras del **Noreste** del mapa y sube al siguiente piso.

» Una vez arriba te encontrarás con un Nedler. Para matarlo deberás esquivar sus golpes y después contraatacar.

» En esa misma zona salta a través del agujero de al lado de la habitación **508** para coger una bebida saludable y después ve a la **505**. Como antes, hay un hueco en el armario. Dentro está la segunda **postal** en la cama y otra bebida saludable en el baño.

» Sal al pasillo y ve ahora a la **504**. Coge la munición de la cama y empuja el **armario** para hacerte con otro dibujo.

» Entra por el agujero del baño de la **503** y desciende al piso de abajo. En la bañera de esta habitación, la **408**, está la tercera **postal**.

» Tienes que volver ahora al tercer piso para darle sus recuerdos a la mujer. Para ello tienes que **trepar** otra vez hasta la **quinta** planta, bajar por las escaleras hasta la cuarta, y después por el agujero de la habitación **408** hasta la tercera.

» Habla con la mujer para que te de la **Llave Extraña** e intenta abrir la puerta de la habitación secreta que ves en el **mapa** con la llave que acabas de conseguir.

» Una vez hayas caído, no te olvides de **guardar** la partida. Después abre la enorme y extraña puerta con arco arriba que verás en la sala y prepárate para el primer jefe del juego.

JEFE: SEPULCHER

» Usa el **hacha**. Sepulcher no es rápido, así que procura esquivarle. Primero destroza las cuatro **masas de carne** colgantes. Cuando lo hagas caerá al suelo. Ahora, cuando intente darte clavará su brazo en el suelo. Golpéale con el hacha mientras intente sacarlo. Bastará con que le des dos o tres veces y acabarás con él con una secuencia de botones.

Capítulo 5: La oficina del Sheriff

» **Espera** unos segundos en la celda hasta que vengan a hablar contigo. Dile a Wheeler que al alcalde le mató un monstruo y después síguele. Verás un punto de guardado por el camino.

» Estás **desarmado**, así que tendrás que **esquivar** a los enemigos, los Schism. Cuando Wheeler te diga que vayas a por tus armas corre y entra en la puerta de la **derecha**, por la que acaba de salir el monstruo, para coger una **foto**.

» Ahora corre hacia la puerta del final del pasillo y después por la segunda a la izquierda. Coge lo que te pertenece y el **mapa** de la mesa de al lado de la puerta.

» Rompe los **tablones** y mejor **esquiva** a los enemigos, si los matas saldrán más. Coge una bebida saludable de la sala con el cristal roto y otra del baño de señoras, a la izquierda.

» Corre hacia el Este, tienes que llegar al Briefing Room. Hay un hueco en la pared nada más doblar la esquina.

» Dentro te esperarán dos Schism, pero a estos sí es recomendable eliminarlos. Utiliza el **cuchillo**, el hacha es demasiado lenta.

» Coge la munición de una de las esquinas y rompe los tablones para encaminarte hacia el **Garage**.

» Examina el armario de la pequeña oficina con la **televisión** para conseguir **munición** y otra **bebida** saludable. Necesitas una clave, **206**.

»Pulsa el *interruptor* que hay a la derecha del televisor y entra por la puerta que acabas de abrir.

» Acaba con este mastodóntico enemigo, el Siam, con la **escopeta.**

Capítulo 6: Alcantarillas

» Baja y gira la **válvula** que hay un poco más adelante. Pasa con la ayuda de Elle por la puerta y continúa.

» Sigue recto y en el paso elevado coge la munición de la derecha.

» Sigue recto y en un pequeño giro tras una **repisa** hay un punto de guardado. Justo en la habitación que ves a su lado podrás encontrar el **plano** y más munición para la escopeta.

» Baja por donde venías y sube por el primer saliente que veas a la derecha. Haz **palanca** con la tubería para abrir la verja y gira la válvula. Verás cómo baja el nivel del agua de la **poza** que había al lado del punto de guardado.

» Regresa allí, baja por las escaleras y sube por la de enfrente.

» Continúa hacia el Norte, gira a la derecha y después ve hacia el Sur, tienes que ir hacia Gate 8. En el **saliente** de la izquierda que encontrarás un poco antes de llegar hay una bebida.

» Eleva el portón con la válvula para que pase Elle. Sin embargo, cuando te toque a ti pasar se cerrará la puerta.

» Consulta el mapa para dirigirte hacia **Gate 4**.

» Cuando ya estés de nuevo con Elle, sigue recto. Hay **munición** de escopeta en el saliente de la derecha.

» Al final del pasillo, sube por donde apareció el monstruo, baja las escaleras y continúa por el **agua**.

» Sube por la escalera que hay al otro lado, en el extremo **derecho**. Al final del pasillo hay **munición**.

» Vuelve sobre tus pasos para encontrar un **interruptor** en la pared Sur y desciende. Ve hacia el Norte y en el cruce hacia la Este.

» Activa la válvula que está al otro lado de la estancia **circular** con pilares.

» Después de acabar con los enemigos se abrirá la puerta por la que pasó Elle. Ya en el pasillo, coge una foto en el saliente de la izquierda y sigue el **rastro de sangre**. Sube por las escaleras para llegar a la superficie.

» Dirígete hacia el **Sur**. En un vídeo



En el puzle de los ventiladores deberás conseguir que los tres de la derecha se paren para poder pasar al otro lado.



Scarlet no es nada más y nada menos que una muñeca de porcelana gigante con muy mala leche. Ándate con ojo.



El humo de los Smogs es tóxico. Utiliza armas de fuego si las tienes.



El policía Wheeler será uno de tus pocos amigos, pórtate bien con él.

Wheeler te dirá que vayas a la casa del doctor **Fitch** y se te mostrará el punto exacto en el mapa. Ve hacia allí.

» Entra en casa de Fitch y coge la bebida saludable del interior de la **recepción**, justo a la izquierda.

» Ve del fondo a la derecha. Coge la **foto** y examina el tocador del fondo.

» Sal al pasillo y entra en la habitación de donde acaban de salir los enemigos para coger una llave de la camilla y un suero de la **encimera** del fondo.

» Después regresa a la habitación de antes y usa la **llave** en el tocador.

Capítulo 7: Descenso al infierno

» Sal por el pasillo y verás a Josh. No le sigas, ve a la izquierda.

» Sólo hay una ruta, el resto de caminos están cortados. Salta al final del camino para agarrarte al otro lado y sigue por la **izquierda**.

» Salta ahora por el hueco de la pared para pasar al otro lado y gira tras pasar por encima del **ventilador** para examinar una **muñeca**.

» Tírate por el hueco del ventilador que hay a la derecha del pasillo de la muñeca, coge la **munición** para pistola de la mesa y desciende otra vez.

» Baja por las escaleras y cuando las hayas subido cae por la derecha a las otras escaleras que pasan por debajo.

» Sube ahora éstas para coger una **bebida** y examinar otra muñeca.

» Ahora no pares de bajar hasta que veas a Josh. A la derecha hay un dibujo, a la izquierda un Smog.

» Cuando acabes sigue por donde se fue Josh, sólo hay un camino en el que tendrás que **caer** al suelo un par de veces y bajar una escalera de pared.

» Toma el camino de la izquierda y cuando bajes también a la izquierda.

» A la derecha de la jaula de hierro hay un hueco. **Tírate**, baja las escaleras y cuélate entre las **tuberías** del fondo.

» Tras pasar por debajo del ventilador parado podrás coger una **palanca**.

» Vuelve sobre tus pasos hasta la intersección en la que tenías que saltar para esquivar la **lava**.

» Tras bajar unas escaleras verás un ventilador funcionando. Usa el **interruptor** de la pared para poder pasar.

» Después de descender verás a Josh corriendo hacia la derecha. Coge el **dibujo** que hay justo detrás del ventilador y sigue por donde fue el **niño**.

» Continúa por el único camino hasta la sala donde hay dos ventiladores. Pasa por el que está parado y después corta la **tela**.

» Acciona el interruptor para que el ventilador se pare y después de pasar por debajo de él **tírate** por el que hay en el suelo.

» Continúa hasta que llegues a una sala con ventiladores numerados. Pasa por el **número 3** y el **número 2** para coger el suero que hay sobre una mesa.

» Sal otra vez para hacer el puzle. Necesitas que los tres ventiladores del mismo tramo estén **parados** para poder pasar al otro lado. El orden para activar los interruptores es : **5-6, 4-5, 3-4, 5-6, 2-3 y 3-4** por último. Ahora pasa por ellos y baja las escaleras para **guardar** la partida, te espera un jefe.

» Baja la escalera y sigue a Josh. Verás como desparece un muro y en su lugar aparece un túnel. Continúa por él hasta ver una puerta.

» Dentro encontrarás al Doctor Fitch. Cuando hables con él dale la **muñeca** y prepárate para luchar.

JEFE: SCARLET

» No es muy fuerte, pero sus brazos son rápidos y largos. Primero golpea sus **piernas**, pero sólo un golpe cada vez. Cuando caiga destrózale los **brazos**. Después de repetir esto varias veces tendrás que hacer una secuencia de botones. Ahora cambiará de posición, camina a cuatro patas y es más rápida. Intenta golpearle en la cabeza cuando esté en el suelo y esquivar sus ataques cuando grite desde el techo. Esto le aturdirá y será el momento de otra secuencia. Repite esto varias veces y Scarlet será historia.

Capítulo 8: Ayuntamiento

» Ya estuviste en el **ayuntamiento** en el segundo capítulo, con Holloway. Sal de la clínica del doctor Fitch y ve hacia el **Este** hasta allí.

» Si entras por la puerta de la derecha y sigues el pasillo contando las puertas a la derecha, encontrarás en la primera puerta un **suero**, en la tercera el punto de guardado del capítulo dos y en la cuarta un dibujo detrás del armario.

» Ahora entra a la sala central por una de las puertas laterales y usa la llave en el centro de la mesa, donde está la **cinta** azulada.

» Baja por la **compuerta** que se acaba de abrir, coge el botiquín del suelo y baja por cualquiera de las dos rutas hasta la estancia donde está el árbol.

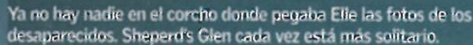
» Examina la **cruz** de la derecha para coger la Daga Ceremonial, te servirá como arma y para algunas puertas

» Sitúate en la pared que hay entre dos **mesitas** con libros. Es una puerta y la puedes abrir con la daga.

» Continúa por el camino, te darás cuenta de que es una ruta totalmente lineal. Llegarás a una sala con un **escritorio** donde hay una escalera. Sube y estarás en el cementerio.

» Coge el dibujo que verás a tu izquierda nada más subir y cuando salgas dirígete a la **catacumba** de enfrente. Hay un suero.

» Si andas escaso de munición y quieres coger todos los secretos, dirígete



Ya no hay nadie en el corcho donde pegaba Elle las fotos de los desaparecidos. Sheperd's Glen cada vez está más solitario.


Dentro de la bañera encontrarás el conejo de peluche de Joshua. Cógelo, te servirá para completar el tercer puzle del Desván.

PS3

hacia el **parking** y baja hasta donde te encontraste con Elle por primera vez, en ese gran panel lleno de fotografías. Hay una **foto** en el suelo y **munición** para pistola en la esquina que hay a la izquierda del tablón. En la entrada de la **chatarrería** hay munición para escopeta y una bebida saludable.

» Pero si quieres ahorrarte el paseo recorre todo el cementerio hasta tu casa. Poco después de emprender el camino te encontrarás con dos Smogs a la vez. Antes de girar a la izquierda hazte con la bebida saludable y la **munición** del fondo.

» En **Family Crypts Mld**, cuando rodeas la puerta hay una bebida saludable al salir. Y en Family Crypts North hay una puerta con tablas. Córtalas para conseguir una nueva **pistola**.

» Cuando llegues a tu casa, entrarás por la puerta trasera, ahora sí está abierta. Rompe las tablas para entrar en el comedor y conseguir otro **botiquín**. Sal al jardín para ir al sótano y usa la daga para entrar en la habitación secreta de tu padre. Ahí encontrarás la llave del desván sobre la **mesa** y la **escopeta** «BlueSteel» en el armario.

» Sube a casa por las escaleras y después al segundo piso. Una vez arriba gira a la derecha y abre la puerta del fondo con la llave.

» Sube al desván y antes de nada dirígete al montón de cajas del Norte para coger una foto. Después empuja el **armario** de la pared Este para descubrir otra puerta.

» Fíjate en el **tapiz rojo** porque en la mesa hay un pequeño puzle en el que debes colocar las piezas para que formen el mismo dibujo. La solución es la siguiente: 1- Mueve la pieza doble de arriba a la izquierda. 2- La pieza que está justo encima del hueco de abajo hacia el hueco. 3- Ahora el hueco queda arriba, mueve la pieza que tienes a la izquierda hacia ahí. 4- La pieza doble de la derecha hacia arriba. 5- La doble que estaba justo debajo hacia arriba. 6- Las dos piezas simples de abajo a la izquierda dos espacios hacia la derecha. 7- La pieza simple de la tercera fila hacia abajo, para que que queda alineada con las otras dos que acabas de mover. 8- Esta deja un hueco, mueve a la izquierda la pieza doble horizontal de la derecha. 9- La doble pieza vertical de la izquierda hacia abajo. 10- La pieza simple de arriba a la izquierda hacia abajo y la doble de la derecha del todo abajo.

» Al completarlo conseguirás una **carta** y el **mapa** de Silent Hill.

» **Baja** a hablar con la madre de Alex al salón y se acabará el capítulo.

Capítulo 9: El desván

» Estás en tu casa pero en el otro mundo, así que más o menos la distribución es igual. A la izquierda de la puerta del **sótano**, hay un interruptor con cuatro luces. Esas **luces** abren distintas zonas de la casa, una por puzle.

» Vete al segundo piso y pasa por la puerta doble para coger la **máscara indiferente** del baño.

» Baja de nuevo y ve a la cocina, a la izquierda y al fondo, para hacerte con una bebida saludable y la **máscara malhumorada**.

» Sal y ve hacia el salón para coger la **máscara enfadada** y guardar la partida.

» Vuelve a la cocina y abre la puerta de la **derecha**. Pon la máscara indiferente en el cadáver que ves y la máscara malhumorada en la parte de atrás. Verás que una esquina de la puerta de salida de casa se ilumina.

» Acciona el **interruptor** para desbloquear el segundo puzle y guarda la partida si quieres, pues el salón seguirá abierto durante los puzles.

» Sube las escaleras, pasa por la puerta del fondo y empuja el mueble de metal rojo para conseguir la Medalla al corazón tenebroso.

» Sube al ático y **cuélate** entre las tuberías de la derecha para coger municiones.

» Después retrocede y pasa por debajo de las tuberías a la izquierda de la escalera para coger la **medalla** a los actos viles del maniquí.

» Por último, al salir, cuélate entre las tuberías justo a la **izquierda** de donde te acabas de agachar y continúa hasta llegar a una sala con una mesa circular en el centro. En la **valija** está la Medalla a la estrella caída.

» Acércate a la **chaqueta** blanca de la izquierda y coloca las medallas de izquierda a derecha por este orden: Estrella caída, Corazón tenebroso y Actos viles. Otra esquina de la gran puerta quedará iluminada.

» Baja a activar nuevamente el **interruptor** y sube otra vez al **baño** de la habitación de tus padres para coger el **conejo** de peluche de la bañera. Después coge el **cuchillo** que está en la mesilla de la izquierda justo cuando sales de la habitación

» Ve a la habitación de Alex y Josh, corta la tela con el cuchillo y coge de dentro el **cuchillo de carnicero** y el dibujo.

» Examina la **rejilla** circular a la derecha de la tela. Es un reloj, y tienes que poner las agujas en las **2:06**. Se abrirán las cuatro ventanas de la pared. Investiga la que está iluminada y coloca el conejo de peluche en ella para que se encienda la tercera luz.

» Baja de nuevo y acciona el interruptor para hacer el cuarto puzle.

» Ya tienes dos cuchillos, sólo te falta uno, y está en el **sótano**. Pasa por debajo de la verja cuando llegues al fondo y continúa hasta que veas una puerta con tela.

» Coge el cuchillo del hombre del saco


No encontrarás ningún sitio con más monstruos que las calles de Silent Hill. Lo mejor es ir con la linterna apagada.


Necesitarás tres cables para completar este puzle y poder entrar en la sala en la que te esperará tu primera decisión importante.


Ese es el interruptor de las luces. Cada una abre una parte de la casa.


Este es el barco en el que llegaste a Silent Hill. Muy bien no ha quedado.

que está clavado en el **cuerpo** del Schism y acércate a la mesa para clavarlo en la **cabeza**. Coloca el cuchillo en el hueco de arriba y el cuchillo de carnicero en el de abajo.

» Las cuatro esquinas ya están iluminadas, es hora de **abrir** la puerta.

Capítulo 10: Generador

» Sube por las derruidas **escaleras** y llega a la calle por el hueco del muro.

» Ve hacia el sur y para llegar a Bait Shop. A la izquierda de la puerta hay un **hueco** por el que podrás pasar para guardar partida, conseguir un dibujo y **municiones** de pistola.

» Mira el **mapa** y dirígete por Sagan St hacia Overlook Penitenciary. La puerta principal de la cárcel está cerrada, así que tendrás que dar un rodeo por **Simmons St**, hacia el Sur.

» Tampoco puedes entrar por esta puerta, está **electrificada**. Vete hacia el Sur y entra en **Boiler Room**. Gira a la derecha tras bajar las escaleras y coge la bebida que hay en esta sala.

» Cuando salgas del edificio estarás en un **callejón** que da a Koontz St. Ve a Alchemilla Hospital. En el patio Este del hospital, pegado a la pared del fondo, encontrarás una **gema**, la hematita. En el Oeste un suero encima de un **banco**.

» Continúa hacia el Norte por Wilson St hasta **Toluca Lake Offices**. Entra en el edificio por la puerta más al Sur.

» Cuando estés dentro coge la munición de una de las **mesas** de la primera estancia y toma la salida Norte según el mapa del edificio. Después ve al Este hasta Office, donde encontrarás una bebida saludable y la piedra turquesa en el lavabo.

» Salta por el **boquete** de la pared y guarda la partida. Corta las tablas con el hacha y en la encimera de Kitchen encontrarás la **llave** de la central hidroeléctrica del lago Toluca.

» Regresa a **Lower Landing** y utiliza la llave en la puerta Este para entrar en la central hidroeléctrica.

» Cuando estés dentro elimina a los miembros de la Orden, mejor si les disparas en la **cabeza** y cuando acabes con ellos busca la munición para pistola en el Sudeste de la primera planta. En la segunda encontrarás un botiquín en la esquina Noroeste y munición para tu futuro **rifle** en la Noreste.

» Activa la válvula **B**, muy cerca de **Foreman´s Office**. Baja para activar la A en la esquina Noroeste y sube de nuevo para activar la C en la Sudeste. Es necesario que lo hagas en este orden.

» Una luz verde se ha encendido. Acércate a **Turbine Control** y habrás cortado la corriente de todo el pueblo.

» No es obligatorio, pero es probable que te interese conseguir el **rifle**, así que antes de ir a la cárcel es mejor subir hasta el cementerio. Para llegar allí tienes que deshacer todo el camino y pasar por la entrada sur del cementerio, justo donde está ese gran boquete en **Sagan St**. que sorteas gracias a unas maderas en el suelo.

» Cruza **Sun Garden** y en el pasillo, a la derecha, podrás derrumbar una pared para entrar en la estancia justo a la izquierda de Sun Garden. La piedra **granate** está en el banco de esta sala. Dirígete a June Garden y examina la estatua. Detrás pon la piedra Granate y delante la Turquesa. Conseguirás la **llave** del Jardín de la luna.

» En el saliente al Norte de June Garden encontrarás el zafiro. Después baja hasta Moon Garden. Encontrarás el rifle de asalto **M14** en la esquina Noreste de la estancia.

» Dirígete hacia la puerta de la cárcel que antes estaba electrificada. Entrarás por el garaje. Examina la parte de atrás de la **furgoneta** para conseguir el hacha **Pulaski** y coge la bebida saludable del contenedor de la esquina Noreste.

» Ve hacia el Norte y dobla la esquina. Ya estás dentro de la prisión.

Capítulo 11: Prisión

» Hay un punto de guardado en la entrada. Wheeler te dirá por radio que vayas a buscarle al **bloque de celdas** B. Pasa por la única puerta abierta.

» Ahora entra en la oficina de la derecha para accionar el **interruptor** y poder continuar. Entra en el cuarto tapado con tablas de la izquierda para coger un **botiquín**, continúa por el pasillo y rompe con el hacha el cristal de la **izquierda** para poder pasar, pues el interruptor está estropeado.

» Muy cerca de donde empiezan las escaleras está el **mapa** de la zona y en la sala de la izquierda encontrarás una bebida saludable.

» Sube por las escaleras, salta el hueco y acciona el interruptor de la oficina para abrir la puerta. Si examinas uno de los **televisores** verás a Josh. Entra por la puerta que se acaba de abrir y estarás en el bloque B.

» Entra y activa el interruptor que hay a la **derecha**, baja y en una de las **celdas** encontrarás munición para rifle.

» Sigue por la puerta doble Oeste. En el siguiente grupo de celdas encontrarás a Wheeler. Acciona el interruptor que te dice.

» Sigue a Wheeler escaleras arriba. Antes de saltar por el **hueco** coge el dibujo de una de las paredes de la celda y después continúa.

» Pasa por debajo del agujero de la pared y activa el interruptor.

» Si sigues a Wheeler terminarás llegando a la **oficina** donde viste a Josh en la televisión. El policía se quedará ahí y tú tendrás que seguir solo.

» Salta el hueco y acércate a la puerta


Asphyxia no te dejará tranquilo un sólo segundo. Procura esquivarle para que te dé la espalda y atacarle en la cola.


Bajo las piernas del caballero del centro de la cristalera encontrarás la última placa para poder abrir el órgano.

PS3

al **bloque A**, Wheeler la abrirá.

» Coge la bebida saludable de la celda A6 y sigue hacia el Norte. La puerta del exterior no se abrirá, así que **regresa** para que te abra las escaleras de la derecha, que van al piso de abajo.

» Dirígete a Shower Area por las estancias del Sur. En la esquina Suroeste verás un **boquete** reconstruido en la pared. Atraviésalo para entrar en Boiler Room.

» Sigue por la puerta y por las escaleras. Arriba hay un punto de guardado. Muy pronto tendrás que empezar a tomar decisiones que afectarán al **final** del juego, así que piénsatelo dos veces antes de sobrescribir esta partida.

» Pasa por la puerta del fondo y sigue hacia el **Norte**. Tras intentar abrir la puerta de arriba Wheeler te dirá que vuelvas para tomar otra ruta.

» Baja las escaleras de nuevo y pasa por la puerta que está debajo de ellas. Camina un poco más y conseguirás llegar al **Bloque A**.

» Cruza la puerta del fondo. El teclado está roto, así que hay que tomar otro camino. Entra en la celda **A11** y cuélate después en la **A10**. Si examinas el faro del coche conseguirás un trocito de cable, después lo necesitarás.

» Sube las escaleras y coge la bebida saludable de la izquierda. En la celda **A20** hay un trozo de **cable** de radio y si sales por la puerta Este y pasas a la oficina encontrarás un Cable suelto encima de la mesa.

» Regresa ahora y entra en **Upper Guard Room**, coloca los tres en la caja de fusibles e investígala. Tienes que colocar los de debajo de izquierda a derecha en este **orden**: rojo, blanco, verde, azul y amarillo.

» Ahora puedes accionar el interruptor de la izquierda, se abrirá la celda **A15**. Salta para llegar a ella y coger el suero de la **estantería** de la izquierda.

» Baja por las **escaleras**, verás tres interruptores en la pared de enfrente. Acciona el de la izquierda para abrir la celda **A12**. En la pared hay una nota y un número de recluso.

» Ve al panel que antes no funcionaba y pon el número de recluso: **110391**.

» Pasa por la puerta que se acaba de abrir. En el siguiente vídeo tendrás que tomar la primera de las tres decisiones que determinarán cuál será el final de la historia. Si quieres saber más sobre los **finales** consulta la última página.

» Tras la difícil decisión, regresa y **guarda** partida. Pasa por la puerta doble para hacer un nuevo puzle. En la columna central hay tres ruedas con diferentes símbolos y un agujero para meter la mano en el centro. En las paredes están los **acertijos**. Desde el agujero y en el sentido de las agujas del reloj, la solución es: caballo, ataúd y espacio en blanco. Cuando lo tengas mete la mano en el **agujero** y la columna se elevará.

» Cae por el hueco y, tras el vídeo, echa un ojo porque al Este hay un punto de guardado. Después baja y **cuélate** por el hueco de la esquina Suroeste.

» Sube las escaleras y continúa por el pasillo, es totalmente lineal, no hay pérdida. Cuando acabes con los Needles sigue hacia el Este.

» Antes de abrir la puerta que encontrarás al fondo, recula un poco. En ese mismo pasillo hay una puerta a una sala con un punto de guardado, una bebida saludable y un botiquín. Tras la puerta del fondo hay un jefe.

JEFE: ASPHYXIA

» Primero te atacará con los **brazos**, dale varias veces de frente. Después se lanzará sobre ti para cogerte. Si le esquivas, caerá al suelo: Aprovecha para golpearle en la **cola**. Cuando le des varias veces se quedará aturdida, pulsa el botón que te marca en pantalla y habrás acabado con ella.

» Cuando hayas eliminado a Asphixia, **salta** por encima del cristal roto y cruza las dos puertas para acabar el capítulo.

Capítulo 12: Iglesia

» Coge las **municiones** para pistola de la izquierda y después sigue a Josh. Gira la válvula de la derecha para poder seguir. Nada más cruzar la puerta, a la derecha hay una bebida saludable.

» Sigue hasta el fondo y antes de subir las escaleras coge la munición para **rifle** de la derecha.

» Una vez dentro de la iglesia, cerca del altar a la derecha encontrarás munición de escopeta. Acércate al **órgano** y mete la daga ceremonial en la rendija. Si después investigas la **ranura** otra vez te avisará de que necesitas cinco piezas. Vamos a buscarlas.

» Desde el órgano, ve al fondo a la derecha, pasa por debajo de las vigas derruidas, gira la **válvula** a la derecha de la jaula para abrirla y examina el cuerpo de dentro para conseguir la **placa** con cáliz. En el **cuenco** que hay debajo del espejo podrás coger la última foto.

» Sube las escaleras y guarda partida. En el cuarto a la izquierda del punto de guardado hay una bebida saludable. Coge también la **vela** apagada de la izquierda.

» Vuelve a la estancia anterior, concretamente al **confesionario**, vas a tener que tomar otra decisión.

» Cuando termines, coge la **placa** con hombre arrodillado que encontrarás al lado, regresa a la sala principal de la iglesia y ve hacia la otra salida. Coge la munición de pistola que hay a la izquierda y coloca la **vela** en el altar. La estatua te dará la placa con vela.

» Sube las escaleras que hay a la derecha de esta sala y coge la bebida saludable de la mesa. **Rasga** la pintura del hombre y conseguirás la placa con árbol.



El último puzle del Silent Hill Homecoming te obligará a girar unos disco para abrir una puerta. Dentro te espera el jefe final.



Amnion es duro, pero con paciencia y muchas curas acabarán con él en unos minutos. Apunta bien, se mueve mucho.



El Siam es el monstruo más brutal, pero tres tiros de escopeta y adiós.



Colocadas las placas podrás ver una de las escenas más impactantes del juego.

» Sal por la puerta metálica, coge la munición de la derecha y sigue por la izquierda. A la derecha de la **cristalera** hay un botiquín, y en el centro de ella está la placa con espada.

» Cuando ya nadie te incordie, coloca las placas. La **colocación** es la siguiente es: Venganza-Espada, Deseo-Árbol, Pena-Vela, Sacrifico-Cáliz y Penitencia-Hombre arrodillado.

» Tras la escena, coge la bebida saludable y el **dibujo** que hay cerca del cuerpo.

» **Baja** las escaleras y **tuerce** a la izquierda al final para conseguir el equipo de minería. Después todo recto hasta el ascensor.

Capítulo 13: Subterráneo

» Presta atención a la escena, tendrás que hacer un **QTE** al más puro estilo *God of War*. Una vez de pie, coge el plano de la guarida, la bebida saludable, el botiquín y la **daga ceremonial**. Esta es tu única arma ahora. También puedes **guardar** partida.

» Dirígete al Norte, hasta la habitación **212**. Coge la tubería de acero que está clavada en el cuerpo del centro y **rompe** el cristal para entrar en la **211**.

» Coge la **pistola** de la mesa, el dibujo detrás del **contenedor** blanco y la llave del **sector 3** de la pared. Procura seguir utilizando el cuchillo para matar a los miembros de la Orden, después te harán falta las balas.

» Dirígete ahora hacia **Este** por el pasillo. Tienes que llegar al Sector 3.

» Una vez hayas usado la llave y estés allí, dirígete a la puerta Sureste y haz **palanca** con la tubería para abrirla.

» Sigue por el pasillo todo recto, verás a Curtis torturar a Elle en la habitación **320**. Trepa por la **verja** de la izquierda, empuja el armario y haz palanca para abrir la puerta. Te enfrentarás a Curtis. Ahora sí es mejor que utilices la **pistola;** la motosierra no resulta muy agradable.

» Cuando le elimines coge el **botiquín** y la bebida saludable de la **320**. En la pared Este de la **321** encontrarás la **llave** de la habitación **301**.

» Ve al Norte, gira la **válvula** para que pase Elle, ella volverá a abrir por el otro lado como en las Alcantarillas.

» Cuando llegues a la habitación **301**, podrás encontrar todas tus pertenencias en una **bolsa** encima de una mesa. A la izquierda encontrarás munición para pistola y al fondo a la derecha el último suero y una bebida saludable.

» Sal de la sala, ve hacia el Oeste y después hacia el Norte. Tienes que llegar al **Sector 1**. Para conseguirlo tendrás que volver a hacer el truco de las válvulas con Elle y ya estarás allí.

» En la primera habitación de la izquierda, la **113**, encontrarás el **rifle de francotirador** de la policía y munición para escopeta. Rompe el cristal de la pared Este para pasar a la habitación **112**. Tendrás que tomar la tercera y última decisión.

» Una vez hayas elegido pasa a la habitación **111** y al pasillo. Avanza hasta el final y **guarda** la partida en la nueva sala. Sigue por el Este para entrar en la habitación circular.

» Aquí tendrás que hacer el último puzle del juego. Examina el pequeño panel de **mando** circular. El objetivo es hacer coincidir el grabado del **aro** interior con el del exterior. Para ello tendrás que girar el aro interior **dos** veces y el exterior **ocho** hasta que los anillos queden trabados en su sitio.

» En la puerta tendrás que hacer algo parecido. En el sentido de las agujas del reloj, gira el aro interior **cuatro** veces y el exterior **tres**.

» Cuando lo hayas hecho la puerta se abrirá.

» Examina los **cuatro altares** y deja el de tu familia para lo último. Prepárate y léelo. Te espera la batalla final.

JEFE FINAL: AMNION

» Su cuerpo siempre está **balanceándose**; el mejor momento para atacarle es cuando levanta sus patas delanteras y escupe. **Esquívale** primero y entonces atáca, mejor con armas de fuego. Repite el proceso hasta que convierta sus patas en **ganchos**. Ahora también es mejor atacarle después de escupir. Tras varias veces podrás pulsar el botón que aparece en pantalla y habrás acabado con él.

LOS FINALES

» Son tres las decisiones que tendrás que tomar en los últimos capítulos del juego y que determinarán el final que verás. La primera es en la prisión: elegir entre disparar a tu madre por compasión o no. La segunda, en la iglesia, perdonar o no a tu padre en el confesionario. Y la tercera, elegir entre salvar a Wheeler o no con un botiquín en el subterráneo. No queremos desvelarte nada, pero a grandes rasgos, verás uno de estos cuatro finales:

FINAL FELIZ

» Dispara a la madre, perdona al padre y salva o no a Wheeler.

FINAL DEL AGUA

» Dispara a la madre, no perdones al padre y salva o no a Wheeler.

FINAL DEL HOMBRE DEL SACO

» No dispares a la madre, no perdones al padre y no salves a Wheeler.

FINAL DEL HOSPITAL

» No dispares a la madre, perdona al padre y salva o no a Wheeler.

FINAL DEL OVNI

» No dispares a la madre, no perdones al padre, salva a Wheeler.



LOCO ROCO 2

DIVERSIÓN ASEGURADA
El entorno gráfico del juego consigue que parezca que estás jugando en una serie de dibujos. Aunque haya ausencia de voces y textos (salvo alguna explicación), la capacidad de transmitir emociones con sonidos e imágenes conseguirá que cojas cariño a estos musicales «bichejos».



EL marcador indica el número de LocoRoco que llevas acumulados en la fase. Si la imagen de LocoRoco tiene un halo azul, significa que eres inmune a los pinchos.





NADAR
En el momento que aprendas a nadar, podrás sumergirte en todos los charcos o masas de agua que veas. ¡Mójate!



MORDER
Hay dos mordiscos que aprenderás: moder los salientes negros y moder las ramas para poder saltar desde ellas.



SÚPER SALTO
Si consigues aprender el súper salto, estate atento a lo que dice LocoRoco para saltar justo después del cuarto «cántico».



CONSEJOS: Las notas musicales que pillas en cada fase te sirven para desbloquear extras dentro de esa fase. Las primeras 100 te dan la habilidad de coger pickories con mayor facilidad. Las siguientes 100 te desbloquean un mapilla con la ubicación de las bayas. Otras 100 más, te hacen inmune a los pinchos. Por cada 100 siguientes, te darán un objeto.

La mejor fusión entre música, plataformas y puzzles, vuelve a tu PSP para que pases un buen rato. Tras este juego «simplón» a simple vista, se esconden muchos secretos inalcanzables para jugadores inexpertos. Pero no te preocupes. En esta guía podrás descubrir dónde está todo lo que no consigues encontrar por mucho que recorras las fase. Un poquito de atención y habilidad te bastarán para conseguir todos los extras del juego.

COMPLETA EL NIVEL La fases terminan cuando LocoRoco encuentra estas plantas.





Cuando el juego cargue, pulsa repetídamente el círculo para que el MuiMui encuentre antes el tesoro.

LOS MOVIMIENTOS. A medida que avanza el juego, te encontrarás con el rey MuiMui. Éste te enseñará nuevos movimientos que te permitirán llegar a sitios inalcanzables en un principio. Nadar, morder, saltar, golpear... son algunos de los que irás aprendiendo. ¡Ningún rincón se quedará sin examinar!



LA CASA MUIMUI



TUNEA LA CASA
Recoge los objetos de las fases y ve a la casa MuiMui para mejorar la casa. Según vas creando cosas, el rey MuiMui te lo agradece con más objetos.



RECOMPENSAS MUIMUI
Los MuiMui que encuentras en las fases, van a parar a la casa MuiMui. Cuantos más son, más cosas puedes crear. ¡Además te recompensan!



OBJETOS ÚTILES
Algunas de las cosas que creas en la casa MuiMui son extras del juego. Si consigues crear la cámara de fotos, ¡podrás capturar imágenes del juego!

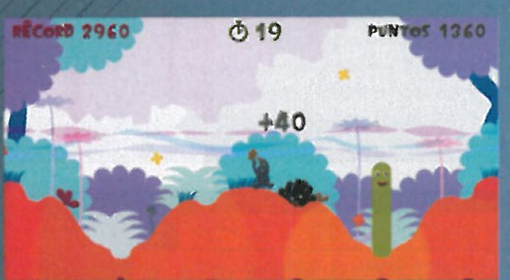


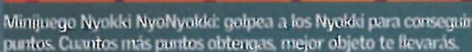
EL SÓTANO
En el sótano de la casa MuiMui un cartógrafo te ayudará a juntar partes de mapa para desbloquear fases ocultas. ¡Algunas son muy chungas!

guía

Loco Roco 2

PSP




Minijuego Nyokki NyoNyokki: golpea a los Nyokki para conseguir puntos. Cuantos más puntos obtengas, mejor objeto te llevarás.


Minijuego Chuppa Chuppa: impúlsate con ayuda de los Chuppa esquivando los pinchos para conseguir hasta tres objetos.

Durante el juego, tendrás que ir pasándote las fases para poder avanzar. También, te enfrentarás a enemigos y jugarás algunos minijuegos. En cada fase, encontrarás **19 bayas**, un montón de objetos y tres MuiMui. Pero no será tarea fácil. En la guía encontrarás la ubicación de los tres MuiMui de cada fase, así como de las bayas más difíciles de encontrar. A parte de estos sitios, todas las fases están repletas de **muros falsos** que esconden bayas, MuiMui, objetos y **pickories**. Para llegar a ciertos sitios tendrás que volver a la fase cuando hayas aprendido la habilidad necesaria o **cantar** un tema a algún personaje del entorno. En los mapas puedes ver todos los muros falsos, bayas, enemigos, MuiMui... y secretos de algunas partes del juego.

Franzea 1

» Nada más empezar la fase, sube a la flor **morada** y salta al muro falso de la izquierda para encontrar una baya.

» Baja de la flores **amarillas**, donde está la **abejita**, hacia la izquierda para pasar por un muro falso que esconde una baya.

» **Divide** a tus LocoRoco en el extremo derecho del planta que se alarga para que puedan bajar. En el muro derecho de las corrientes de aire, conseguirás una baya y, a la izquierda, un MuiMui.

» Mira el **mapa** para ver los secretos de esta zona.

Perculoka 1

» En esta fase tendremos que hacer muchos «cambios rápidos de inclinación». Consiste en **inclinar** a un lado del escenario para que LocoRoco vaya **a toda pastilla** y, cuando se acerque a un saliente, inclinar en sentido contrario y volver a inclinar al mismo sentido. Todo esto ha de hacerse muy rápido y a la mitad del saliente. Realiza estos «cambios rápidos de inclinación» en todos los **salientes** de la fase para descubrir un montón de bayas ocultas tras muros falsos.

» Realízalo también en el **medio tubo** para alcanzar el suelo falso de la izquierda y la plataforma superior de la derecha que te lleva hasta una baya y un MuiMui.

» Al llegar al «patas largas», pasa hasta el muro falso **derecho** que esconde un baya.

» Cuando llegues a una especie de **pinball**, impúlsate (después de presionar el interruptor **central**) a la parte superior izquierda. Un muro falso oculta un MuiMui.

» Mira el mapa de esta zona cuando llegues al último saliente para encontrar al MuiMui.

Shamplin 1

» Al llegar a un sitio con **pingüinos** que mueven ruedas, ve por el muro falso de la **izquierda** hasta la baya.

» Súbete al saliente (debajo del pingüino que se estrella) y llega a la baya.

» Ve al muro falso de la izquierda. Cuando **caigas** dividido, alcanza al pingüino para quitarle la baya.

» Cuando llegues al medio tubo, impúlsate hasta meterte por el **pico** del pingüino de la derecha. ¡Una baya y un MuiMu!

» Al llegar al gran medio tubo previo al final de la fase, **impúlsate** con fuerza a la izquierda para llegar al muro falso de la derecha que esconde dos bayas.

» A la derecha de la zona de fin de fase, hay una **ramita** que te lleva a un MuiMui.

Jaojab 1

» Salta desde las **lianas** a ambos lados para encontrar todas las bayas.

» En el tronco que está debajo del primer **Apokay**, hay un muro falso. Hazte **pequeño** para poder acceder desde lateral hasta la baya.

» Debajo del pie de la gran **estatua**, hay un muro falso a la derecha con una baya.

» Pasada la **expedición MuiMui**, hay varios secretos que están plasmados en el mapa de esta zona.

» Una vez desprendida la **coraza**, salta nada más salir del agua para romper el **techo** y acceder a un muro falso que oculta una baya.

» Cuando llegues a una gran **plataforma**, ponte debajo y deja que te aplaste para atravesar un suelo falso y llegar a una baya.

» Al ver dos ruedas, **divídete** para pasar entre ellas y pillar la baya. Al salir ve por el muro falso de la derecha para encontrar otra baya y a un MuiMui.

» Cuando vayas deslizándote por el agua, engánchate a las **lianas** para llegar a la baya de la derecha.

» Antes de terminar la fase, sube por el **agua** de la derecha para conseguir la última baya.

Tropuca 1

» Mira el **mapa** para ver todos los secretos de los alrededores del **barco**.

» Cuando las corrientes te suelten, métete por el muro falso de abajo (a la izquierda de los **corales**) y encontrarás una baya y... ¡un MuiMui!

» Al pasar el Bunyo, ve por el muro falso de la **derecha** para pillar la baya.

» Por arriba y por abajo del **pez** grande hay muros falsos que esconden bayas.

Domingo Mama

» Salta por las **plataformas** que tienen una baya hacia la derecha para lle-



Minijuego Carrera de LocoRoco: apuesta por el LocoRoco que creas que va a ser el ganador y... ¡suerte! A mejor posición, mejor objeto.



Minijuego ¡BuiBui BwooooN!: Acaba con los aviones BuiBui. Conseguirás los objetos necesarios para tunear el cañón de la casa MuiMui.

gar a un muro falso que oculta otra baya.

» Al llegar al **agua**, sumérgete y métete por el muro falso de la izquierda en el que encontrarás una baya y a un MuiMui.

» Continúa hasta caer de un conducto. A la **izquierda** hay un muro falso con una baya.

» En la zona donde puedes saltar más alto, pilla todas las bayas e **impúlsate** hasta el muro de arriba a la derecha. **Canta** para que las nubes te abran camino hasta el MuiMui.

» Cuando un **saliente pegajoso** te suelte, ve por el muro falso de la derecha. Esconde un MuiMui.

» En el medio tubo de **hielo**, impúlsate a la izquierda para que salgan cinco bayas.

Árbol Yamboona 1

» Según desciendes, **golpea** el muro de la izquierda que tiene una **grieta** y pasa por el borde izquierdo para que aparezca una baya.

» Después de la liana, según bajas, pégate a la derecha para encontrar un muro falso. Colócate encima del **saliente** y deja que tu LocoRoco llame a una baya.

» Fíjate en el **mapa** para descubrir los secretos de la zona de las ramas.

» En la liana en la que eres **triangular**, déjate caer **en medio** y divídete para poder pasar. Mete a los **triangulitos** en los huecos y pilla la baya.

» Canta una **canción angelical** para que las nubes te lleven hasta un MuiMui y una baya.

» Ve hasta la zona de final de fase y métete por el muro falso de la **derecha**. Divide a LocoRoco y **distribúyelos** en ambos huecos. Pulsa el interruptor de la izquierda y luego el de la derecha (con los LocoRoco que queden dentro). ¡Ya puedes llegar hasta el MuiMui!

Fortaleza BuiBui 1

» Desde la quinta baya, salta al muro falso de arriba a la **izquierda** para coger otras dos bayas. Elimina al **Bunyo** y ve hasta el MuiMui.

» Después de eliminar a otro **Moja**, sube a la **plataforma** y salta a la izquierda por un muro falso. Sigue por las plataformas hasta la baya y el MuiMui.

» Al ver otra **plataforma**, sube para acceder a un muro falso con un sitio lleno de pickories y una baya.

» Al salir de la «nave BuiBui», ve por el muro falso de la **izquierda** y golpea los tres **interruptores** para llegar a la baya y al MuiMui.

Chapo Warh 1

» Cuando el BuiBui encienda la **llama**, ve rápidamente a la izquierda para encontrar un muro falso que oculta una baya. Corre a la derecha para pillar dos más.

» En el **Chuppa**, suéltate para llegar al muro falso de arriba a la **izquierda**. Ve saltando sin caerte para llegar al MuiMui y a una baya.

» Antes de subirte al Nyokky, ve por el muro falso de la **derecha** y métete por la cavidad. Canta un tema y pilla la baya.

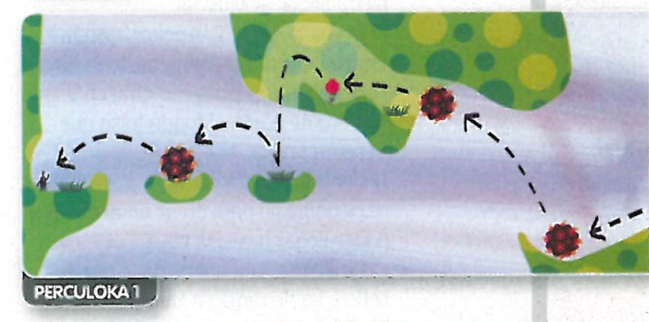
» Ayúdate de la **plataforma** circular para meterte por el muro falso de la izquierda. Antes de subir, ve a

BATALLA CONTRA BONMUCHO

» Golpéale desde abajo para que caiga al suelo. En ese momento, salta sobre él todas las veces que te sea posible. Sabrás si lo haces bien porque suelta pickories cada vez que le golpeas. Acaba con los Moja para que no te molesten. Repite el proceso las veces que necesites para terminar con Bonmucho.



FRANZEA 1

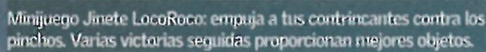


PERCULOKA 1



JAOJAB 1





Minijuego Jinete LocoRoco: empuja a tus contrincantes contra los pinchos. Varias victorias seguidas proporcionan mejores objetos.



Minijuego Grúa MuiMui: construye la grúa de la casa MuiMui para desbloquear el minijuego. Atrapa a todos los que puedas.

PSP

la izquierda y pasa por la pared para que salga la baya. **Sube** y **rompe** el muro derecho para llegar a la baya y al MuiMui.

Kelaoton 1

» Súbete encima de **Hippoli**, salta al muro falso de la **izquierda** y coge la baya.

» Engánchate a la plataforma **pegajosa** que se mueve y, en la siguiente, suéltate contra el muro falso de la derecha para encontrar una baya.

» Al bajar por la parte pegajosa rodeada de **pinchos**, métete por el muro falso de la de **derecha**. Te espera una baya y un MuiMui.

» En la zona del segundo Hippoli hay varios secretos. ¡Míralos en el **mapa**!

Jaojab 2

» Desde la primera rama, pilla las dos bayas y ve a la **izquierda** y **arriba** hasta llegar al MuiMui.

» Desde la liana de Apokay, **engánchate** de rama en rama hasta la baya.

» Baja hasta el pequeño **charco** y sumérgete hasta el fondo falso que tiene una baya.

» Continúa hasta el Chuppa de colores y golpéale para crear un **arcoiris** y poder llegar hasta la baya.

» **Cuélate** en un hueco de la **rueda**, sube y ve de rama en rama hasta el MuiMui. Al bajar, sumérgete en el charco a por una baya oculta tras un suelo falso.

» Súbete por las ramas y ve al muro falso que está a la **derecha** de la rama que hace una trayectoria **semicircular**.

» En la zona del muro con **pinchos** que te sigue, casi al final, sube hasta el MuiMui.

» Ayúdate de un gran chorrete central (en la zona llena de chorros de agua) para alcanzar una rama, que te llevará a otras, hasta llegar a una baya.

» Al caer **dividido**, ve por el muro falso de la izquierda para coger una baya.

» Al final, hay un muro a la derecha con la última baya.

Calo Caro 1

» Ve bajando pegado a la **derecha** para encontrar el muro falso que tiene una baya. Al salir, ve a la izquierda y salta por debajo para romper el interior del **rectángulo**, el cual esconde una baya.

» Al caer a los **tótems**, ve por el muro falso de la derecha que esconde un objeto y una baya.

» Donde las camas **elásticas**, hay un muro falso a la derecha que esconde una **cavidad**. Ve por ella, pulsa en interruptor y pasa a por las dos bayas. Acaba con el Bunyo y encuentra al MuiMui.

» Al salir de la **cavidad**, ve por el muro falso de la derecha y pilla la baya.

» **Engánchate** a la rama de la izquierda del gran **tótem** para poder saltar por el muro falso que esconde un MuiMui.

» Una vez puesta la **coraza**, sal por las gomas y chócate contra los pinchos de la pared derecha para que puedas pasar por el muro falso. ¡Un MuiMui y una baya!

» Antes de entrar a la **muesca** grande (con la coraza puesta), rompe las piedras de la derecha del tótem para poder coger la baya.

CAMPAÑA BUIBUI EN LA CASA MUIMUI

» Dispara a los BuiBui para que no te lleguen sus bombas (ten en cuenta la parábola de tus proyectiles). Te darán algún objeto de recompensa. Cada cierto tiempo volverán a atacar. Tunea el cañón para darles más caña a los BuiBui.

Chapo Warh 2

» Golpea las nubes **rugosas** del techo para que aparezca una baya.

» Cuélate por el hueco que da al vacío, a la derecha de la primera **goma**. Las corrientes te harán pasar por una baya.

» Donde están los **pickories**, golpea la nube del techo para que haya corriente. Sube por ella, ve a la derecha, pilla la baya y saluda al MuiMui.

» Pasa por encima de la nube **negra** para llegar al muro falso que esconde una baya.

» Cuando llegues a una especie de **pinball**, golpea las nubes (después de pillar todas las bayas) para que se **alineen** dando paso al muro falso que esconde una baya y un MuiMui.

» Sigue por la derecha y rompe las nubes para poder pasar por el muro falso. Sube con ayuda de las **nubecitas** hasta pillar un par de bayas y encontrar un MuiMui.

» Canta una canción a la **luna** para abrir un nuevo camino que lleva a una baya.

» En la **goma** de más adelante, ve por el muro falso de la derecha y pilla la baya que se esconde en otro muro falso arriba a la derecha.

Tropuca 2

» Donde la segunda baya, hay un techo falso. Sube, divídete en **cuadraditos** y cuélate en los huecos para que te den paso a una baya y a un MuiMui.

» Mira el **mapa** de esta zona.

» En la zona de **corales**, mueve el de arriba a la derecha para pasar a un muro falso que tiene una baya y un MuiMui.

» Métete en la zona **oscura** y, cuando estés abajo del todo, ve por el muro falso de la izquierda que esconde una baya.

» Detrás del pez **pequeño** hay un muro falso con una baya. Sube, divídete cuando seas un **cuadrado** y


En el minijuego Grúa MuiMui consigue todos los personajes encerrados en un círculo para que vayan a la casa MuiMui y te den extras.


Sello Loco: coloca los sellos que has conseguido en los huecos de las hojas de sello. Cuando completas una te dan 1000 pickories.

métete por los huecos cuadrados.

» Ponte el **caparazón** y ve hasta el MuiMui. Sigue con el caparazón hasta las piedras de la derecha y pilla la baya.

» Al salir del agua, ve por el muro falso de la **izquierda** y acaba con el Bunyo para conseguir la última baya.

Dalongomeri 1

» Súbete a la **lámpara** desde el armario y salta a la izquierda. Acaba con el Bunyo y ve por el muro falso de la izquierda. Entra en la **cavidad** para que aparezca una baya.

» Haz que el ascensor **suba** (quédate tú abajo) y métete por el muro falso de la derecha que tiene una baya. Súbete a la parte de arriba del **ascensor** para llegar a otra baya.

» Deja que los primeros salientes móviles te acerquen al techo falso y ve hasta el MuiMui.

» Antes de subir por las **ruedas**, ve por el muro falso de la derecha hasta el Bunyo. Golpéalo y pilla la baya.

» En el **reloj**, pulsa en interruptor para que cambie la hora hasta que marque las **19:25** y puedas llegar a la baya.

» Marca las **14:45** para llegar a la **cadena** que libera al Chuppa. Ve hasta él para que te lance contra hasta el MuiMui. Vuelve para que te **lance** al vacío. En la pared derecha hay una baya

» Ve por el muro falso de la derecha para pillar un par de bayas cuando salgas de la **campana**.

» Pasa por debajo del brazo del árbol **maligno** para descubrir el muro falso que esconde una baya y un MuiMui.

» A la derecha de la zona de fin de fase está la última baya.

BATALLA CONTRA BONMUCHO MUTADO

» Ve por la fase cogiendo las bayas y los pickories hasta llegar a Bonmucho Mutado. Esquiva su puño y engánchate a rama de éste. Desde aquí, salta a sus bigotes y menéale sin parar a los lados para arrancarle los pelillos. Repite el proceso otras dos veces y vencerás.

Franzea 2

» Sube por la flores de la izquierda para dar con una baya y un MuiMui.

» Engánchate a un **diente de león** y, al descender, ve por el muro falso que tapan unas flores muy grandes.

» Golpea el Bunyo con pinchos de la izquierda (cuando el rey MuiMui te enseñe a hacerlo) para pillar una baya.

» La zona de las **flores** tiene varias bayas escondidas. Mira el mapa para encontrarlas.

» Engánchate a un diente de león y ve por el **camino** tapado con flores muy grandes. Quita el Bunyo para que aparezcan cuatro bayas.

» Desde la flor en la que te deja la corriente, salta a la derecha y ve por el muro falso de la derecha hasta la cavidad. Continúa el **camino** hasta que tengas que golpear el interruptor dos veces para conseguir una baya.

» Salta a la izquierda desde una de las flores y darás con un MuiMui escondido tras un muro falso.

Árbol Yamboona 2

» Ve a la **derecha** (cuando estés donde hay dos Moflee) hasta el **mini muro** falso que esconde una baya.

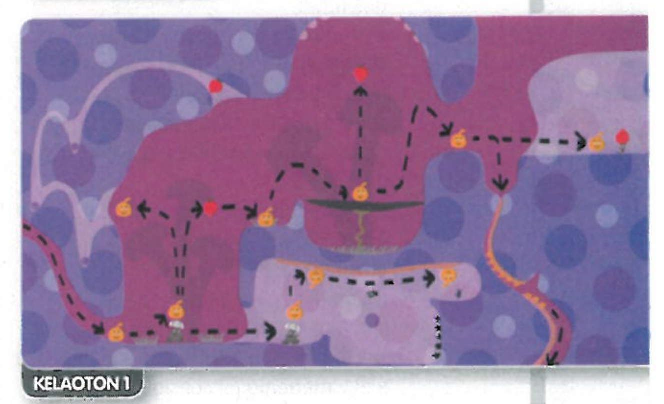
» Salta encima de nuevo para pasar por un techo falso que tiene dos bayas.

» Súbete al Moflee que sale al dejar el huevo y ve a la izquierda. Canta un tema para que las **nubes** te lleven hasta una baya.

» Engánchate al Chuppa y **suéltate** cuando este apunte al mini muro falso


TROPUCA 1


ÁRBOL YAMBOONA 1


KELAOTON 1

Consejo: construye todos los muebles de la casa MuiMui para que te den una contraseña que podrás meter en la página web. ¡Un increíble regalo te está esperando!


Cada vez que terminas una fase con 20 LocoRoco, se desbloquea la historia de algún personaje. ¡Son la mar de divertidas!


Al conseguir 20 LocoRoco en una fase, aparecerá una misión secundaria. Si la completas obtendrás la canción de esa fase.

PSP

de la derecha. Dentro hay una baya.

» A la **izquierda** de las ramas que se doblan, haz un **súper salto** para llegar al MuiMui.

» Agárrate al **pájaro** y ve a la izquierda por un muro falso. Acaba con los Mojas y el Mojallah para llegar al MuiMui y a una baya.

» **Súbete** encima del pájaro enorme y deja que te lleve hasta dos bayas y un MuiMui.

Shamplin 2

» En el medio tubo, intenta llegar a los muros falso de la izquierda y de la derecha para encontrar tres bayas.

» Al bajar, despierta **«a voces»** al MuiMui que se esconde tras un muro falso a la izquierda.

» Al deslizarte por el **hielo** (justo antes de llegar a los BuiBui), vuelve con mucho **impulso** para meterte por el muro falso de la derecha. Encontrarás una baya y un MuiMui.

» En el medio tubo siguiente, sube hasta el muro falso de la **derecha** y acaba con el Bunyo para que aparezca una baya.

» Impúlsate con mucha fuerza y **rompe** el hielo del techo para pasar por un techo falso con dos bayas.

» Si te pegas a la **izquierda** al bajar, darás con un muro falso que esconde un MuiMui.

» Enfrentamiento contra **Ojallah** junto a tres BuiBui: golpéale con un salto **cargado** (deja pulsado un rato) desde **abajo** (no por el lateral) cuando esté cerca de ti para que se caigan los BuiBui. Cuando suelte el rabo, engánchate a él y **menéalo**. Si consigue pillarte a un LocoRoco, golpéale rápidamente para que te lo devuelva.

Fortaleza BuiBui 2

» Nada más empezar, hay un muro falso a la **izquierda** que esconde dos bayas y un MuiMui.

» **Rompe** el techo que está a la derecha del barril y sube por la **tubería**. ¡Una baya y un MuiMui!

» Después de pulsar los interruptores, ve por el muro falso de la izquierda. Acaba con el Bunyo y pilla la baya. ¡No olvides al MuiMui!

» A la derecha de la tubería inferior tapada con plataformas **rompibles**, hay un muro falso que esconde una baya.

» Al bajar, ve por el muro falso de la **izquierda**. Acaba con los enemigos para que aparezca la baya.

Calo Caro 2

» Al empezar, ve a la izquierda y salta al muro falso para coger una baya.

» Detrás del primer **rectángulo** sonoro hay una baya.

» Desde el tío que aparece con una baya cuando haces **ruido**, salta al muro falso de la derecha para conseguir otra baya.

» Cuélate por el **agujero** que da a un **rebotador** (está escondido tras un muro falso) y continúa rebotando hasta encontrarte con otro muro falso (arriba a la izquierda) que esconde un MuiMui.

» Antes de bajar por los escalones **sonoros**, fíjate en el mapa para que no se te escapen los secretos.

» Desde la cola de la **jirafa**, ve por el muro falso de la izquierda para conseguir dos bayas.

» A la derecha del **sol**, hay un muro falso con una baya y el rey MuiMui (aprenderás el super salto).

» Déjate caer a otro suelo falso que esconde un **rebotador** que te llevará a un MuiMui y a una baya.

» Antes de tener que dividirte, ve por el muro falso de la **derecha** para pillar baya.

» A la derecha del final de fase encontrarás la **última** baya.

Dolongomeri 2

» Impúlsate con la **plaforma** del principio que sube para alcanzar una baya.

» Engánchate a la rama con ayuda de la plataforma **diagonal** impulsadora. Sube por el muro falso hasta la baya y el MuiMui.

» En las ruedas con **pinchos**, salta a la derecha para encontrar un muro falso que esconde una baya.

» Después de **cantar**, ve a las ruedas de la izquierda para pillar una baya.

» En la zona de ruedas **pegajosas**, pégate a la de abajo a la izquierda para que te lleve hasta un MuiMui.

» Al salir del **agua**, métete por el muro falso de la izquierda que esconde una baya.

» En la zona en la que te enfrentas a los Ojaja, pasa por encima de todas las **plataformas** para que aparezcan las bayas escondidas.

» Canta al árbol para que la **corriente** te lleve a un MuiMui.

» Al final de la fase, a la derecha, hay un muro falso con una baya. Para poder pillarla, divide a los LocoRoco y consigue que suba uno. Con los de abajo gira la **manivela** para que el de arriba pueda alcanzar la baya.

BATALLA CONTRA MAJOLINÉ

» Mientras asciende la plataforma, ve cogiendo las bayas y esquivando las piedras. ¡Cuidado no te caigas o tendrás que volver a empezar! Al llegar a la cara, golpea el ojo cuando suba el labio. Sabrás si lo haces bien porque se pondrá a llorar con ese ojo. Ten mucho cuidado cuando pone cara cabreada: saldrá una mano por el lado al que esté mirando. ¡Huye al lado contrario! También debes alejarte cuando va a estornudar. Cuando lance la bomba contra la tierra, «salta con la tierra» en el momento que la bomba la vaya a tocarla para que ésta rebote hasta Majoliné.



Al unir trozos de mapa en la casa MuiMui, desbloqueas fases extra. Acaba con el Bunyo y encuentra a los MuiMui de estas fases.



Cuando consiguas llevar a todos los MuiMui a la casa MuiMui, realizarán un baile de agradecimineto y construirán una estatua MuiMui.

FASES EXTRA

Para desbloquear las fases **extra** tendrás que juntar trozos de mapa. La mayoría de estos trozos te los proporciona el rey MuiMui al mejorar la **casa** MuiMui en general (también cuando llevas a gente «que has pillado» del minijuego Grúa MuiMui).

Perculoka 2

En esta fase tendrás que mantenerte en las plataformas y **rebotadores** sin caer al agua, o darás con la zona de fin de fase. Pulsa los **interruptores** para ir avanzando de una zona a otra.

Jaojab 3

¿Te gustan los juegos de **puzzles**? Pues en esta fase te vas a tener que comer un rato la cabeza hasta saber cuándo mover los bloques y en qué momento **girar** el escenario con los interruptores. Además los Mooskoos intentarán robarte a los LocoRoco. Un consejo: cada vez que hagas un **giro** de escenario, vuelve por donde has venido para llegar a sitios anteriormente inaccesibles. Y no te precipites con el primer MuiMui, si golpeas el bloque de debajo para pillar la baya nunca llegarás al MuiMui. Espera a dar la vuelta por debajo y mover el bloque de más **abajo** que te permitirá llegar al MuiMui. Después ya puedes ir a por la baya. ¡Y no olvides la baya del pricipio de fase, en la estatúa gigante de la derecha!

Kelaoton 2

Empieza lo complicado. **Deslízate** por las paredes pegajosas y salta de unas otras para conseguir las bayas y encontrar a los MuiMui. Mucho cuidado, cualquier movimiento en falso hará que caigas directo a los **pinchos**. Cuando tengas que saltar por plataformas que se mueven o que tengan **pinchos**, haz saltos rápidos.

Fortaleza BuiBui 3

Aquí lo complicado no es conseguir las bayas o encontrar MuiMui. Tendrás que sobrevivir a las constantes pruebas, rodeado de **pinchos** y BuiBui lanzándote cosas. **Mide** bien cada salto y no **dudes** ni un momento o caerás en un mar de pinchos. Lo mejor que puedes hacer es **intentar** la fase todas las veces que necesites para aprender cuándo saltar y qué cosas esquivar. Cuando llegues al **Chuppa**... ¡un último esfuerzo, estás al lado del **final**!



BATALLA FINAL: GALANMAR

» Móntate en el avión MuiMui y ponte a disparar como un condenado para acabar con el Bunyo y proteger a LocoRoco. En la primer parte, ve disparando al Bunyo para abrirte camino. Cuando llegues a Galanmar, dispárale sin parar y muévete cuando se lance a por LocoRoco (que con lo gordete que está al principio es fácil que te haga daño). Si te daña, recoge rápidamente los LocoRoco grises para que vuelvan a ti. Cuando retroceda, continúa abriéndote camino. Para no recibir ningún daño apréndete por dónde aparece el Bunyo y adelántate a los movimientos. Cuando llegue Galanmar, dispara sin parar. Cuando vengan varios BuiBui, colócate de tal forma que al dispararles, el disparo inferior dañe a Galanmar. Vuelves a tener que ir abriéndote paso hasta Galanmar. Su ataque ahora realiza una trayectoria que debes evitar y colocarte estratégicamente para dañarle mientras esquivas. Cuando acabes con él, vendrá un tío directo a ti. Dispárala a toda potencia... ¡botoneo a saco!



TROPUCA 2



FRANZEA 2



CALO CARO 2

trucos

B

BIOSHOCK

» Finales alternativos:
Final 1: salva a todas las Little Sisters que encuentres en el juego.
Final 2: cosecha todas las Little Sisters que encuentres en el juego.
Final 3: rescata a todas las Little Sisters en el juego pero cosecha a una.
Bioshock 2 Teaser Tráiler:
Para desbloquear el tráiler de la segunda entrega del juego, debes completar el juego una vez.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

«introducir códigos» e introducir:
» HI9WTPXSUK
Personajes extra para el modo Online.
» SH2VYIVNZF o **4V35JZHQD6**
Kilroy detector. Cuando nos aproximemos a un Kilroy oculto, se mostrará un mensaje, advirtiéndonos de su proximidad.
» OZNDRBICRA
Se mostrarán todos los informes de reconocimiento.
» Nivel de dificultad Auténtico
Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.
» Conseguir todos los capítulos
En el menú principal ir a la opción «introducir códigos» e introducir:
GIMMECHAPTERS

D

DEAD SPACE

» Códigos: En el menú de pausa introduce cualquiera de las siguientes combinaciones de botones.
» +5 Nodos:
△, □, △, □, □, △, □, □, △, □, □, △
» 1000 créditos sólo una vez:
□, □, □, △, □
» 10000 créditos sólo una vez:
□, △, △, △, □, □, △
» 2000 créditos sólo una vez:
□, □, □, △, △
» 5000 créditos sólo una vez:
□, □, □, △, □, △
» Añade dos nodos de poder, sólo una vez:
△, □, □, □, △
» Más oxígeno:
□, □, △, △, △
» Rellena el medidor de éxtasis:
△, □, △, △, □, △
» Rellena el medidor de éxtasis:
△, □, △, △, □, △

DESBLOQUEABLES
» 10 nodos de poder: completa el juego en cualquier modo de dificultad.
» 50000 créditos: completa el juego en cualquier modo de dificultad.
» Registros de la historia: completa el juego en cualquier modo de dificultad.
» Traje militar: completa el juego en cualquier modo de dificultad.
» Modo imposible: completa el juego en cualquier modo de dificultad.
» Nuevo juego plus: guarda la partida después de completar el juego. Después, carga tu partida guardada con el juego completo y comenzarás una nueva partida en el modo de dificultad que seleccionaste con todos los ítems, todo tu equipamiento aumentado, incluyendo los nodos de poder extra, 50,000 créditos extra y el esquema del traje Militar (un traje de nivel 6 que cuesta 99,000 créditos).

F

FALLOUT 3

Si seguimos estos sencillos pasos nuestro personaje conseguira una experiencia infinita:
» Ve a la gran torre y encuentra el NPC llamado Pappy.
» ¿Seleccione la opción de diálogo «Usted vino aquí con Bittercup?» Si esta opción de diálogo no se resalta, encuentra a Bittercup, agota todas las cadenas de conversación, y luego trata de hablar con Pappy otra vez. [El discurso al 100 %] debería aparecer al lado de la opción de diálogo si tu habilidad de Discurso es suficientemente alta. Si no lo está aún, no te arriesgues en tratar de convencerlo.
» Al seleccionar esa opcion ganaremos seis puntos de experiencia. Repitelo todas las veces que quieras.

F

FARCRY 2

» Premios y secretos adicionales:
Desde el menu principal accede a los contenidos adicionales y desde alli a los contenidos promocionales, Y entonces escribe esto:
» 6aPHuswe
Desbloquea 4 misiones extras.
» Cr34ufrE
Desbloquea 6 bonus de mision
» tr99pUkA
Desbloquea 6 misiones extras
» 2Tuw5esw
Desbloquea 6 bonus de mision

L

LEGO BATMAN

Introduce estos códigos en el ordenador que encontrarás en la Batcueva
» 9LRGNB - Multiplica el marcador.
» N8JZEK - Armadura.
» XFP4E2 - Murciélagos.
» ML3KHP - Vida extra
» GHJ2DY - Construcción rápida
» ZOLM6N - Correr
» KLKL4G - Pista de patinaje
» JXUDY6 - Inmune al frio
» WYD5CP - Modo Dios
» ZXGH9J - Mini Kit detector
» TNTN6B - Mas detonadores
» HJH7HJ - Regenerador de salud
» 18HW07 - Marcador x 10
» MLVNF2 - Marcador x 6
» CX9MAT - Marcador x 4
» N4NR3E - Marcador x 2
» YK4TPH - Siluetas
» BBD7BY - Golpe
» ZAQ637 - Alfred.
» KNTT4B - Bat-Tankque.
» JKR331 - Batgirl.
» LEA664 - Bruce Wayne Jet privado.
» M1AAWW - Catwoman (Clásica).
» HPL826 - Catwoman Moto.
» HJK327 - Payaso imbécil.
» HGY748 - Pescadero.
» XVK541 - Chica congelada.
» GCH328 - Helicóptero de Goon.
» CHP735 - Helicóptero de Harbor.
» RDT637 - Hammer de Harley Quinn.
» YUN924 - Joker Henchman.
» NYU942 - Hombre murciélago.
» MKL382 - Policía militar.
» ICYICE - El Iceberg de Mr. Freeze.
» BCT229 - El kart de Mr. Freeze.
» NKA238 - Pingüino tonto.
» BTN248 - Pingüino tonto submarino.
» KJP748 - Pingüino Minion.
» GTB899 - Poison Ivy Goon.
» LJP234 - Moto de policía.
» PLC999 - Bote de policía.
» KJL832 - coche de policía.
» CWR732 - Policía.
» HKG984 - Police .Marksman.
» JRY983 - Policía.
» VJD328 - Barco policial.
» CRY928 - Riddler Goon.
» XEU824 - Riddler Henchman.
» HAHAHA - Jet de Riddler.





¿Frustrado con alguno de los juegos que te trajeron los Reyes Magos las pasadas navidades? Aquí estamos para echarte una mano, con una selección de los mejores trucos de los lanzamientos mas populares para PS3. Hacer trampas nunca fué tan fácil.

» **TTF453** - Submarino de Robin.
» **HTF114** - S.W.A.T.
» **NAV592** - Marinero.
» **JFL786** - Científico.
» **PLB946** - Guardia de seguridad.
» **JUK657** - Furgoneta de Joker.
» **EFE933** - Camión armado de Dos Caras.
» **DWR243** - Barrendero del zoo.

LITTLE BIG PLANET

» **Desbloquear ropa:** Para conseguir toda la ropa desbloqueable de LBP deberás pasarte las fases que te indicamos sin perder una vida.

La ropa a desbloquear es:
» **Cola de conejo:** Deberás superar el nivel The Collector's Lair.
» **Pico de pollo:** Supera el nivel The Dancers Court.
» **Guantes de pollo:** Tendrás que pasarte el nivel Great Magician's Palace.
» **Cola de pollo:** Tendrás que superar el nivel Elephant Temple.
» **Botas de vaquero y Guantes de Cuero:** Supera el nivel Boom Town.
» **Gorro de vaquero:** Acaba el nivel Serpent Shrine.
» **Máscara de dinosaurio:** Termina con el nivel The Construction Site.
» **Cola de dinosaurio:** Acaba con el nivel Lowrider.
» **Anteojos:** Termina el nivel del juego llamado Sensei's Lost Castle.
» **Muñeco de calcetines verdes:** Acaba el nivel Subway.
» **Diadema de festival japonés:** Consigue terminar el nivel llamado The Terrible Oni's Vulcano.
» **Traje de festival japonés:** Termina el nivel Endurance Dojo.
» **Vaqueros con cinturón y pañuelo de cowboy:** Acaba el nivel llamado The Mines.
» **Bigote:** Termina el nivel llamado Burning Forest.
» **Casco de neón:** Acaba el nivel The Bunker.
» **Sombrero de pirata:** Termina el nivel Skate to Victory.
» **Parche de ojo y garfio de pirata:** Consigue terminar el nivel First Steps.
» **Pantalones cortos y chaleco de pirata:** Acaba el nivel Get a grip.
» **Chaqueta de ringmaster:** Termina el nivel Swinging Safari.
» **Gorro y monóculo de ringmaster:** Supera el nivel The Meerkat Kingdom.
» **Armadura romana:** Acaba el nivel The Darkness.
» **Casco romano:** Termina el nivel Skulldozer.
» **Ojos de neón blanco:** Acaba el nivel The Frozen Tundra.
» **Espada de madera:** Termina el nivel The Weeding Reception.
» **Cabeza amarilla:** Acaba el nivel The Collector.

M

MERCENARIOS 2

Nuevos uniformes
Para desbloquear nuevos uniformes para cada uno de los personajes tienes que completar los desafíos de nivel 3 de Fiona. Cada personaje tiene cinco uniformes, incluyendo el que lleva por defecto.

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

ARMAS DE BONIFICACIÓN
» **Bandana:** Completa una sesión Single Player sin matar a nadie (jefes incluidos). Puedes hacer esto en cualquier nivel de dificultad.
» **Desert Eagle, Cañón Largo:** Consigue el emblema Fox en una sesión Single Player.
» **Cámara Digital:** En el vehículo Nomad durante el descanso de la misión. Puedes desbloquear una foto especial cogiendo este ítem en el nivel 4.
» **Arma de Asalto Patriot Future:** Consigue el emblema de Big Boss en una sesión Single Player.
» **Arma Race (Ricochet):** Completa el juego en la modalidad Single Player una vez.
» **Scanning Plug S:** Registra más de diez horas de juego en Metal Gear Online con el mismo perfil que tienes en Metal Gear Solid 4. Adquieres este ítem en Drebin.
» **Arma solar:** Consigue las cinco estatuas usando métodos no violentos.
» **Ítem de sigilo:** Completa una sesión Single Player sin producir una alerta. Puedes hacerlo en cualquier nivel de dificultad.
» **Thor 45-70:** Consigue el emblema de Fox Hound en una sesión Single Player.
» **Pistola de la Primera Guerra Mundial:** Consigue el emblema de Hound en una sesión Single Player.

VESTUARIO
» **Altair:** Consigue el emblema del Asesino.
» **Disfraz de civil:** Comienza el nivel de Europa del Este.
» **Disfraz de la milicia de Oriente Medio:** en el piso franco de la milicia.
» **Disfraz de de Rebelde de Suramérica:** Suramérica (Pueblo de la Cueva del Valle).
» **Traje:** Completa el juego una vez.
» **Nuevo vestuario de combate:** Completa el modo Single Player una vez.
» **Nuevo modo de dificultad**
Big Boss Extrema: Completa el modo Single Player una vez (y guardando la partida completa).

N

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Consigue los mejores coches:
» **Lotus Elise:** Debes conseguir 134.500 como mínimo para poder conseguir este coche.
» **Mazda RX-7:** Debes conseguir 134.500 como mínimo para poder conseguir este coche.
» **Mazda RX-8:** Debes conseguir 42.500 como mínimo para poder conseguir este coche.
» **Undercover Pontiac Solstice GXP:** Debes conseguir 12.000 como mínimo para poder conseguir este coche.
» **Toyota Supra:** Debes conseguir 134.500 como mínimo para poder conseguir este coche.
» **Volkswagen Golf GTi:** Debes conseguir 42.500 como mínimo para poder conseguir este coche.

P

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Para desbloquear los siete equipos nacionales clásicos debes ganar el Mundial con sus homólogos actuales.
» **Argentina:** Gana el Mundial con Argentina
» **Brasil:** Gana el Mundial con Brasil
» **Inglaterra:** Gana el Mundial con Inglaterra
» **Francia:** Gana el Mundial con Francia
» **Alemania:** Gana el Mundial con Alemania
» **Italia:** Gana el Mundial con Italia
» **Holanda:** Gana el Mundial con Holanda

R

RESISTANCE 2

MODOS DE DIFICULTAD DESBLOQUEABLES
» **Modo arcade:** completa eljuego en cualquier nivel de dificultad.
Modo sobrehumano: completa el juego en el nivel de dificultad difícil.

DESBLOQUEABLES AL



trucos PS3

COMPLETAR EL MODO CAMPAÑA

›› Modo arcade: completa el modo campaña.

›› Arte de los capítulos: completa el modo campaña.

›› Profundidad de campo: completa el modo campaña.

›› Arte de los niveles: completa el modo campaña.

›› Motion Blur: completa el modo campaña.

›› Tonalidades de la pantalla: completa el modo campaña.

›› Arte de los vehículos y las armas: completa el modo campaña.

OTROS DESBLOQUEABLES

›› Niveles espejo: obtén 3 trofeos.

›› Armas Super Híbridas: obtén 5 trofeos.

S

SIREN BLOOD CURSE

›› Accede a todos los minijuegos: Una vez que encuentres a Bella en el capitulo 8 de Melissa Gale, deberemos bajar al sótano y esconderla en un incinerador que encontraremos allí. Bella encontrara una consola de juegos, una vez que la tengamos, ve al menu principal en el juego y una entra en archivos, busca el numero 32, y abre los mini juegos. Listo: ya nos encontramos desbloqueados los minijuegos en el menu principal, (ojo, regístrate en PlayStation Network o no podras jugar).

SKATE 2

›› Dinero fácil: para conseguir dinero fácil ve a desafío *Trasher Magazine* para desbloquear los pros y consigue una tabla de tu patrocinador para duplicar el dinero que ganes en eventos.

›› Parque Etnies: para jugar en él, gana todos los desafíos callejeros.

SONIC UNLEASHED

›› Consigue tantos anillos como quieras: Es esencial conseguir 3000 Anillos antes de comenzar este truco. Una vez que hayas ahorrado, tendrás que localizar a Wentos, el comerciante. Cómprale Sándwiches de Héroe por 30 anillos, un total de 99 de ellos. Ahora puedes vendérselos de nuevo por 50 anillos por pieza. Puedes repetir este truco todas las veces que quieras.

SOUL CALIBUR IV

PERSONAJES DESBLOQUEABLES:

›› Algol: Derrótalo en el modo historia.

›› Amy: Cómprala en Crea un Personaje por 4000 monedas de oro.

›› Angol Fear: Derrótala en el modo historia.

›› Alzote: Derrótala en el modo historia.

›› Cervantes: Cómpralo en Crea un Personaje por 4000 monedas de oro.

›› Kamikusari: Derrótala en el modo historia.

›› Lizardman: Cómpralo en Crea un Personaje por 4000 monedas de oro.

›› Mi-Na: Cómprala en Crea un Personaje por 4000 monedas de oro.

›› Scheherazade: Derrótala en el modo historia.

›› Shura: Derrótala en el modo historia.

›› Sophitia: Cómprala en Crea un Personaje por 4000 monedas de oro.

›› Talim: Cómprala en Crea un Personaje por 4000 monedas de oro.

›› The Apprentice: Completa el modo Arcade con Darth Vader.

›› Yoshimitsu: Cómpralo en Crea un Personaje por 4000 monedas de oro.

›› Yun-Seung: Cómpralo en Crea un Personaje por 4000 monedas de oro.

›› Zasalamel: Cómpralo en Crea un Personaje por 4000 monedas de oro.

ARMAS Y PARTES DEL TRAJE DESBLOQUEABLES PARA EL EDITOR DE PERSONAJES

›› Equipo avanzado: Consigue 20 trofeos.

›› Todas las armas: Completa el modo historia con ese personaje.

›› Equipo con forma de cabeza de animales: Consigue 25 trofeos.

›› Equipo básico: Consigue 5 trofeos.

›› Equipo intermedio: Consigue 15 trofeos.

›› Equipo Leviatán y Vudú: Consigue 30 trofeos.

›› Más equipo: Consigue 10 trofeos.

SPIDER-MAN: EL REINO DE LAS SOMBRAS

›› New Game

Para conservar todo lo adquirido una vez hayamos acabado el juego, cuando aparezcan los créditos del juego habrá que pulsar «Continuar» en la pantalla principal y volveremos a ver los créditos. Repite este último paso y empezarás de nuevo el juego, pero esta vez con todo lo adquirido en la partida anterior.

›› Radar de Tokens

Una vez conseguidos 1000 Tokens, los Tokens que vayan apareciendo después se marcarán con un punto rojo en el mini-radar.

›› Resuelve el cuestionario de Lobezno:

Para el cuestionario de Wolverine, estas son las respuestas correctas:

1. Richard y Mary
2. Ned Leeds
3. Battleworld
4. Daredevil
5. Un mutante
6. May Parker

STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA

Durante la partida, pulsa el botón START para acceder al menú de pausa y ve a la pantalla Introducir Código. A continuación, introduce cualquiera de los siguientes códigos:

›› OSSUS: se desbloquean todas las entradas del banco de datos.

›› EXARKUN: se desbloquean todos los rangos de empujones con la Fuerza.

›› ADEGAN: se desbloquean todos los rangos de lanzamientos con el sable.

›› MASSASSI: nuevo combo.

›› FREEDON: nuevo combo.

›› SAZEN: nuevo combo.

›› LUMIYA: nuevo combo.

›› MARAJADE: nuevo combo.

›› LIGHTSABER: desbloquea el sable mortífero.

›› KATARN: desbloquea los poderes máximos de la fuerza.

›› DANTOOINE: desbloquea las vestiduras ceremoniales Jedi.

›› HOLOCRON: desbloquea las vestiduras de aventura Jedi.

›› WOOKIEE: desbloquea las vestiduras de Kento.

›› MANDALORE: juega como el general Rahm Kota.

›› KORRIBAN: desbloquea la armadura de cazador Sith.

T

TOMB RAIDER UNDERWORLD

›› Todo el arte conceptual del mar ártico y de Amelia: Termina la expedición del mar ártico.

›› Todo el arte conceptual de la costa de Tailandia y Alister: Termina la expedición de la costa de Tailandia.

›› Todo el arte conceptual de Croft Manor Doppelganger : Termina la expedición de Croft Manor.

›› Todo el arte conceptual del Mar Mediterráneo y Amanda: Termina la expedición del Mar Mediterráneo.

›› Todo el arte conceptual de México y todos los Hombres: Termina la expedición del Sur de México.

›› Todo el arte conceptual del Barco y Natla: Termina la expedición de Mar Andamán.

›› Todo el arte conceptual de la Isla Jan Mayen y Gear: Termina la expedición de Isla Ja Mayen.

›› Artes de las criaturas: Colecciona todos los tesoros.

›› Artes de Lara: Colecciona todas las reliquias.

›› Artes de Zip y Winston: Termina el prólogo.



PlayStation®
Revista Oficial - España

3 GUÍAS COMPLETAS

★ STREET FIGHTER IV
★ SILENT HILL HOMECOMING
★ LOCOROCO 2



Se vende conjunta e inseparablemente
con PLAYSTATION Revista Oficial - España, nº 98
Prohibida su venta por separado.

GRUPO ZETA